AMSTRADEBDO ET P.C.

N°3 7 F.
5 novembre 1986
Belgique : 54 FB - Suisse : 2,20 FS
M-1636-3-7F



Directeur de la publication : Gérard CECCALDI
Rédacteur en chef : Philippe MARTIN
Directrice technique : Benoîte PICAUD
Ont participé à ce numéro : Sylvain de Cazenave, Chérif, Patrick Cure, Stéphane Legras, Yves Letouze, Cadet Lunettes, Jean-Michel Maman, Jean-Patrick Mandelieu, Nikita, José Ricardo, Pierre Rital, Spiral.
Secrétariat : Martine CHEVALIER
Maquette : Jean-Marc GASNOT, Jean-Yves DUHOO
Le dessin de couverture est de : THIRIET
Editeur : SHIFT EDITIONS, 24 rue Baron, 75017 PARIS. Tel : (1) 42 63 82 02. Télex : 281260F SHIFT
Distribution NMPP RC 83 B 6621
Imprimerie : Dulac et Jardin SA, Evreux.
Chef de publicité : Véronique PELOSO Tel : (1) 42 63 49 94.

SOMMAIRE

PAGE 26 : LES 100 PREMIERS GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO/MASTERTRONIC.

C'est gratuit : Envoyez vos petites annonces

EDITO

Et de trois ! Nous vous proposons dans ce n°3 trois nouvelles rubriques.
Rejoignez Le Chef, qui vous ouvre les portes de son Auberge de l'Aventure "Halle of Frime" avec sous le bras vos plans, solutions et tout le tintouin.
Le Forum propose ses colonnes à la discussion.
Et Applications vous en dit plus sur les programmes à vocation professionnelle. Vos développements sur PC et PCW sont les bienvenus et seront rémunérés comme les autres 1000 F la page publiée.
Le nom du vainqueur du premier disque dur est en page 25.et moi je vous salue.

PHILIPPE MARTIN

AMSTRADEBDO ET MICROPOOL VOUS OFFRENT 100 LOGICIELS GRATUITS !

Et ça continue : aprés Mastertronics dans le numéro 2 d'Amstradebdo, c'est Micropool qui se joint à nous cette semaine pour vous offrir 100 logiciels de qualité !

AMSTRADEBDO DOUBLE LA MISE

Micropool, s'il a l'habitude de commercialiser des logiciels de qualité, ne se cantonne pas dans une catégorie particulière puiqu'on trouve dans son catalogue des produits aussi différents que Colossus Chess 4.0 pour les cérébraux, Biggles pour les fanas du joystick ou encore Samantha Fox pour les coquins ! Cette semaine, c'est lui qui vous fait des cadeaux et vous pouvez choisir un des 50 logiciels offerts par Micropool. Comme d'habitude, Amstradebdo double la mise et vous serez 100 à recevoir un logiciel gratuitement cette semaine !

COMMENT PROCEDER ?

Comment gagner ? Encore une fois, c'est on ne peut plus simple : vous repérez dans la liste des logiciels Micropool celui qui vous intéresse, vous inscrivez son titre et le modèle d'Amstrad que vous utilisez sur une carte postale que vous nous envoyez à :

**AMSTRADEBDO
CONCOURS MICROPOOL
24 rue Baron,
75017 PARIS.**

Vous n'oubliez pas, bien entendu, d'inscrire sur la même carte postale vos nom, prénom et adresse complète. Vous vous précipitez ensuite vers la boîte à lettres la plus proche pour y déposer votre carte qui sera peut-être tirée au sort.
Comme de bien entendu, à partir du moment où la carte est envoyée, vous vous mettez à genoux pour prier et ne vous relevez que mercredi prochain !

TOUJOURS PAS DE FAVORITISME

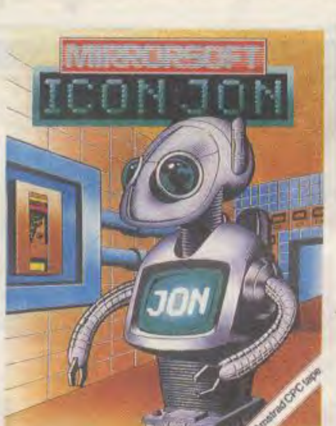
Les parisiens ne sont toujours pas favorisés, eux qui rôdent la nuit autour du journal pour introduire subrepticement des montagnes d'enveloppes dans notre boîte à lettres qui ne leur a rien fait : sur les 100 logiciels à gagner, 25 logiciels iront à des lecteurs de la région parisienne et 75 à des lecteurs de province.
A vos cartes postales !

REMPLISSEZ VOTRE CARTE POSTALE EN CHOISISSANT DANS LA LISTE CI-DESSUS LE LOGICIEL MICROPOOL QUE VOUS AIMERIEZ RECEVOIR GRATUITEMENT.

**BIGGLES
COLOSSUS CHESS 4.0
EXPLODING FIST
FIGHTING WARRIOR
MELBOURNE DRAW
MISSION ELEVATOR
RED HAWK
ROCK'N'WRESTLE
SAMANTHA FOX
STRIKE FORCE HARRIER
WAR
ZOIDS**







ICON JOHN

MICROSOFT



GÉNÉRALEMENT, LES ROUTINES ET PROGRAMMES QUI RÉSIDENT dans la mémoire de votre bon vieil Amstrad sont on ne peut plus dociles et exécutent sans discuter (ou presque) tous vos ordres. Hélas, Mirrorsoft vient de découvrir une sorte de bug, un programme récalcitrant, très mécontent d'être enfermé dans la machine et de devoir obéir à toutes vos folies. Son nom ? Icon John. Cette saleté de bug a décidé de ne plus disparaître, même quand vous éteignez l'ordinateur. Il lui faut donc aller trafiquer les ROMS avant la coupure de courant fatale.

Et le pire, c'est que vous allez l'aider dans cette folle entreprise ! D'abord, il n'a pas volé son nom : vous ne pouvez lui transmettre vos ordres que par une série d'icônes commandés par un joystick. Il n'est pas seul non plus dans le ventre du computer : deux autres personnages cohabitent avec Icon John : Andy Capacitor, un petit bonhomme à casquette, très classique et Charlie Chiplin, un extravagant. Et mieux vaut connaître leur caractère à ces deux-là, surtout si on veut s'en faire des amis. Ils peuvent, par exemple, vous ouvrir le chemin des ROMS. Essayez de leur adresser directement la parole en utilisant l'icône en forme de bulle : une fenêtre déroulante affiche un choix de sujets de conversation, comme le temps, le Z 80, l'Amstrad, etc. Bref, mieux vaut faire le bon choix, sinon adieu Chiplin ou Capacitor ! Et surtout, n'allez pas leur parler deux fois de la même chose : "Boring !" (ennuyeux), crient-ils aussitôt en vous crachant au nez avant de disparaître.

LA PSYCHOLOGIE, ÇA VA BIEN. Mais le meilleur moyen de se faire des copains, c'est de leur faire des cadeaux. Un icône vous propose donc un menu d'actions, prendre, jeter, donner, utiliser. Icon John peut ramasser tous les objets qui se trouvent sur son chemin. Capacitor et Chiplin en convoitent certains, mais lesquels ? En fait, il semble que c'est une combinaison d'objets qui les intéresse. Un dialogue habile peut vous faire deviner la solution. Hélas, les cadeaux sont le plus souvent rejetés avec la dernière grossièreté et, en plus, ils sont parfois si vexés qu'ils disparaissent pour un bon moment. Il y a d'ailleurs un sacré foutoir dans cet ordinateur : on y trouve des allumettes, des disques de rock, des assiettes de soupe et bien d'autres folies : c'est bien un logiciel anglais !

En fait, Icon John est vite bloqué. Sept ou huit lieux, pas plus, trois ou quatre objets que les autres refusent, l'accès interdit à la salle des ROM, un mot de passe mystérieux pour aller plus loin et Icon John est dans la panade. Chouette : un icône HELP ! Hélas, le programme ne répond généralement que par des plaisanteries ! Reste à retrouver rapidement les deux personnages et à tenter de les dérider. Ça doit être possible : un icône vous indique en permanence dans quelles salles ils se trouvent. Un bon plan des lieux, et Icon John peut continuer à baratiner au plus vite ! Bref, ce soft est plein d'humour. Le malheur c'est qu'on a oublié de le traduire et les réflexions en argot qu'on voit apparaître dans les bulles des personnages sont souvent incompréhensibles si vous avez eu le malheur de ne pas être né à Liverpool. En revanche, le système des icônes est quand même avantageux : pas de recherche de vocabulaire absurde comme dans ces jeux d'aventure british interminables. Pour l'affichage, chapeau : c'est très beau. Les icônes à droite, un petit écran dessiné où se déplace Icon John et ses potes, une animation sans génie mais correcte. En dessous, le temps qui reste à Icon pour trafiquer les ROMS, et une fenêtre pour les différents messages. Pour les dialogues, on utilise des bulles de BD. L'écran est donc lisible et utilisable du premier coup d'œil. Côté son, le programmeur ne s'est pas cassé : une petite musique permanente qui énerve au maximum, c'est tout ! Pitié, coupez le son !

Bref, si Icon John avait été traduit, il aurait sans doute rapidement atteint les sommets du hit. Malheureusement, on s'amuse, d'accord, mais difficile de tout comprendre, d'autant que ces plaisantins ont l'air de vanner ferme ! Dommage, dommage.

NOTE, TECHNIQUE

12/20

NOTICE : 14. L'utilisation et le rôle des icônes est bien détaillé.
GRAPHISME : 14. Décor bonbon acidulé très british.
ANIMATION : 9. Scrooling latéral, rien de transcendant.
SON/BRUITAGES : 6. Enervante la musique !
ORIGINALITE : 19. Des bulles pour le dialogue, des icônes pour les actions et un grand voyage en ROM.
INTERET : 15. Scénrion nouveau et très inventif.
QUALITÉ/PRIX : 15. Très correct.
AUTRE : 7. Pas traduit.



TRAILBLAZER GREMLIN

SOFTWARE

A PRIORI, RIEN DE PLUS BATEAU QU'UN JEU D'ARCADE. Il est cependant tout à fait possible de s'écarter du traditionnel et-que-je-t'envoie-des-rayons-laser-sur-tout-ce-qui-bouge ou du magne-toi-mon-pote-y-a-des-sales-bestioles-qui-vont-te-bouffer-tout-cru en introduisant, par exemple, une part de réflexion comme dans l'excellent **Revolution** dont nous vous avons parlé la semaine dernière.

Même si **Trailblazer** ne s'embarrasse pas de ce genre de considérations, il appartient, d'une certaine manière, à la même famille : celle des jeux d'arcade *new look* . Ici, pas question de dupliquer pour la centième fois le **Space Invaders** ou le **Pac-Man** même si, paraît-il, c'est dans les vieilles marmites qu'on fait les meilleures soupes. Aussi bien **Revolution** que **Trailblazer** se démarquent des jeux de réflexes auxquels vos infojoujous vous ont habitués, puisqu'on vous le dit ! Et c'est ce soupçon d'originalité qui fait toute la différence.

Jeu d'arcade pur et sans fioritures, **Trailblazer** ne fera pas trop travailler vos méninges mais sollicitera votre rapidité et votre mémoire. On peut théoriquement y jouer sans joystick mais la vitesse à laquelle se déroule le jeu le rend pratiquement indispensable. Après avoir chargé le programme, deux options :

1) une course-test sur trois des quatorze parcours numérotés de A à N.

2) le jeu proprement dit, commençant bien entendu par le parcours A et embrayant sur les suivants tant que vous restez dans les temps (30 secondes par tableau, pas question de lambiner !)

Avant de vous lancer, je vous conseille de reconnaître le terrain pour vous faire la main en utilisant la première option qui accorde généreusement 100 secondes par tableau. Cet entraînement ne sera certainement pas superflu car **Trailblazer** ne vous fera pas de cadeau : c'est pied à pied qu'il faut lutter contre ce logiciel rapide et nerveux, pour ne pas dire énervant, si l'on veut triompher de ses multiples pièges.

LE PREMIER TABLEAU EST RELATIVEMENT SIMPLE. Un boule file sur un genre d'autoroute hyperspatiale divisée en dalles de couleur. Soudain apparaissent des trous dans le revêtement, trous qu'il convient naturellement d'éviter ou de franchir en se servant notamment des cases blanches qui permettent à la boule de survoler deux cases ou leur équivalent de vide. Les sauts déclenchés par le joueur sont limités à quatre par tableau, ce qui n'arrange pas les choses. Puis l'affaire se complique, les trous se font plus nombreux, plus importants, des morceaux entiers de l'autoroute sombrent dans les ténèbres et il faut savoir utiliser à bon escient les cases blanches et les jaunes qui propulsent la boule comme un missile, tout en évitant les vertes qui la ralentissent comme un croiseur stellaire englué dans un champ gravifique. Bientôt, avec un peu d'entraînement, le tableau A devient une simple formalité. *Idem* pour les deux suivants. A ce stade, vous êtes toujours persuadé d'avoir affaire à un jeu d'arcade plutôt facile même si certains passages impliquent une parfaite connaissance du terrain et une bonne maîtrise de la synchronisation des sauts.

Vous arrivez alors au tableau D et l'autoroute part vraiment en lambeaux dans tous les sens. Il ne subsiste par moment que deux ou trois cases blanches perdues dans le vide et disposées de telle manière qu'à première vue faire un sans faute relève de l'impossible.

Et alors se présentent les terrifiantes cases bleues. Terrifiantes ? Ricanez-vous en les franchissant les doigts dans le nez et les mains dans les poches. Attendez un peu...

A la difficulté suivante, vous donnez un savant coup de joystick pour vous propulser habilement vers une case blanche qui vous tend les bras. Et... la boule gicle comme une folle *dans la direction opposée !*

- *Damned !* vous écriez-vous. Ces fichues cases bleues inversent les commandes !

Dès lors, **Trailblazer** surpasse le classique jeu d'arcade. Cette course hallucinante et vertigineuse vous emporte à un rythme trépidant à travers un univers stylisé aux folles couleurs. Sans la moindre concession au réalisme, ce jeu réussit à vous faire vibrer car bientôt, c'est *vous* et non plus la boule qui roulez et rebondissez au hasard de la disposition des cases colorées. Et cette piste qui semble se décomposer tandis que vous progressez dans les tableaux commence à hanter vos nuits. Vous rêvez que vous tombez, identiques à cette boule qui choit entre deux cases pour en émerger à nouveau, repartant, imperturbable, vers le tableau suivant. Plus vous avancez, plus l'autoroute devient succinte, imprécise, *absente* . Parcourir les derniers tableaux relève de l'exploit, mais quand on finit par y arriver, c'est vraiment l'extase !

Vous l'avez deviné, **TRAILBLAZER** n'a aucun respect pour vos nerfs. Sa simplicité, sa sobriété en font un tremplin pour l'imagination.

Pilote d'astronef ou de Formule 1, voyageur de l'espace ou du temps, la destination n'a guère d'importance. Seule compte la course, cette fuite en avant échevelée le long d'une voie romaine bigarrée ou d'un tunnel interstellaire affolant. Par contre, les bruitages sont aussi épouvantables que les sons produits par un enfant de cinq ans tripotant pour la première fois un synthétiseur : coupez le son !

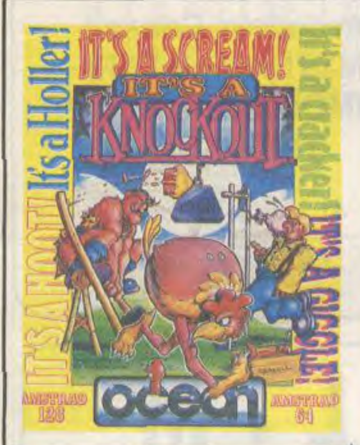
TRAILBLAZER n'a pas l'ambition de représenter quoi que ce soit ; aussi est-il facile de le parer de tous les scénarios possibles et imaginables, sans souci de lieu ou d'époque. Même si les jeux d'arcade ne vous ont jamais passionnés, même si vous ne comprenez pas qu'on puisse rester des jours entiers devant un écran, à manœuvrer en tous sens une manette de joystick, essayez ce jeu, il vous fera probablement changer d'avis.

NOTE, TECHNIQUE

16/20

NOTICE : 10. Détaillée mais en anglais
GRAPHISME : 17. Résolument non figuratif mais admirable de sobriété.
ANIMATION : 18. D'une rapidité affolante.
SON/BRUITAGES : 14. Exaspérant au possible, ce qui n'est pas forcément un défaut aux yeux de tout le monde. Et cela fait partie du jeu .
INTERET : 18. Pour s'hypnotiser des heures durant.
ORIGINALITE : 18. Quand même très différent de Révolution.
QUALITE/PRIX : 16. Sans reproche.
AUTRE : 19. Quand on y entre, on a peu de chances d'en sortir avant les premières sollicitations organiques.





IT'S A KNOCKOUT OCEAN

NOTE, TECHNIQUE 6/20

NOTICE : 15. Toutes les commandes et en français.
GRAPHISME : 5. Gros pâtés et couleurs criardes.
ANIMATION : 5. Ah bon, le film était à la bonne vitesse ?
SON/BRUITAGES : 4. Horripilant.
INTERET : 5. Du yaourt dans la tête...
ORIGINALITE : 14. Ben oui, ça change quand même...Le premier jeu télévisé sur micro.
QUALITE/PRIX : 1. Quel que soit le prix d'un truc nul, c'est toujours trop cher.
AUTRE : 1. Comment peut-on trouver des scénarios aussi stupides ?

SI VOUS AVEZ LU LA NOTE TECHNIQUE qui gratifie ce logiciel avant de lire ce papier, vous devez vous demander ce que ces "Jeux sans Frontière" viennent fabriquer dans le Soft-Parade, habituellement réservé aux meilleurs logiciels de la semaine. Et vous avez tout à fait raison de vous poser cette question ! Parce qu'il n'est pas non plus dans nos habitudes, et nous n'en avons pas envie, d'accorder autant de place à un logiciel qui en mérite si peu. Maintenant, il faut bien comprendre qu'un hebdo, ça a des temps de réaction très courts, limités dans le temps. Devant le battage publicitaire et les premières rumeurs favorables qui ont entouré ce jeu avant même sa sortie, nous avions décidé de lui réserver une place importante dans nos colonnes. Funeste erreur, nous direz-vous. Si le thème du jeu correspond bien à l'émission du célèbre Minux, ce soft réussit le tour de force d'être encore plus débile que son inspirateur, ce qui n'est pourtant pas rien.
Comme à la TV, six équipes de nationalités différentes sont en présence et vont affronter tour à tour les épreuves tordues, nées dans l'esprit éthylique et nauséabond du créateur de jeux de chez Minux, "le Proust de la tarte à la crème", dixit nos très sérieux collègues du Time londonien. Pour une fois, notre amuseur (ah ?) national est estimé à sa juste valeur.
Donc, après avoir définitivement (ne rêvons pas...) reglé son compte au nouvel opium du peuple, revenons à cette navrante autant que fastidieuse adaptation. Comme dit précédemment, six équipes vont se trouver confrontées, une allemande, une belge, une hollandaise, une britannique, une italienne et bien évidemment une bonne petite équipe française. De un à six joueurs peuvent prendre part à la partie et l'ordinateur se charge de jouer pour les pays n'ayant pas trouvé preneur chez nos amis humains.
Ainsi donc et à ce même moment commence alors la première épreuve. On commence par un équivalent du Fil Rouge, qui permet dès l'abord d'apprécier la surréaliste bêtise de ce jeu. Le principe de ce Fil Rouge est consternant autant que simple : avec deux manettes, on dirige un poids d'une tonne suspendu au bout d'un filin, dans le sens de la largeur. Au-dessous, six orifices laissent passer de temps en temps la tête d'une espèce de monstre vert hideux, paraîtrait qu'il s'agit d'un brontosaure (moi, je veux bien, mais les tordus qui ont pondu ce jeu, ils n'ont pas appris la même pré-histoire que moi !). Le but du jeu est d'aller éclater le brontosaure au moment où il s'avise de sortir à l'aide de son poids d'une tonne (à mon avis, c'est le poids de l'humour des gens de chez Ocean). Au moment du contact fatal pour la petite bête (mais que fait la SPA ?), un superbe SPLASH bien graveleux apparaît sur l'écran. Une fois qu'on a fini de précipiter la chute des derniers grands sauriens, le regard empreint d'une béatitude extatique, on passe à la première épreuve proprement dite.
Ce nouveau jeu consiste à ramasser sur un plateau l'emblème de Minux (suivez ma tarte blanche !), voui voui, une tarte à la crème qui vous aura été balancée par-dessus un mur par deux complices se relayant à un train qui n'a rien d'enfer. L'un s'occupe de placer les tartes sur une planche basculante, où le second cogne comme un sourd avec sa masse dès l'arrivée de la tarte. Evidemment, et comme on pouvait en être persuadé, la tarte suit une trajectoire plutôt versatile et il n'est pas rare qu'elle s'écrase avant que vous n'ayez eu le temps de la ramasser. Conséquence de ce coup du sort sans nom, la piste sur laquelle vous évoluez devient de plus en plus glissante. Faisons de même et passons au second jeu, parce que je vous raconterai tout, na ! Il n'y a pas de raison pour que vous y échappiez ! Si vous craquez, rien ne vous empêche de changer de chaine, mais suivez moi, ça va en valoir la peine.
Il s'agit une fois de plus de rattraper un objet au vol, une boule remplacant avantageusement la tarte à la crème. Mais d'où provient cette boule ? me direz-vous. Oh, rien que de très naturel : d'au-dessus de vous (si vous ne comprenez pas pourquoi, reportez vous à un certain Newton, qui a fort bien expliqué le principe), après avoir roulé sur le dos d'un dromadaire (celui qu'a qu'une bosse.). Pour que ce soit encore plus subtil, le joueur est retenu par un élastique qui l'empêche de s'approcher du dromadaire. Esbaudis par tant de verve créative, vous vous demandez bien ce que peuvent être les épreuves suivantes ?

COMME IL ETAIT DIFFICILE DE FAIRE PLUS AFFLIGEANT, les jeux suivants paraissent presque meilleurs, euh... Plutôt moins nuls. Le troisième jeu consiste à se lancer du Titanic, certainement renfloué pour l'occasion, suspendu à un fil et à plonger dans des bouées. Rien de bien virulent, quoi ! Le quatrième, lui, n'est pas piqué des vers, si l'on ose dire. On dirige une poule (oui, le bestiau qui fait cot-cot) pour lui faire ramasser le plus de vers possibles sur un gazon vert et ras. Dernière épreuve, et la plus originale : une course d'obstacles ! Très bon pour la musculature du poignet ce genre de jeu, originalité que l'on n'a guère vu qu'une centaine de fois sur micro-ordinateur !
Définitivement, **It's a Knockout** est nul. Au premier abord, l'originalité du thème, pour une fois on sort des Jeux Olympiques ou des vilains extra-terrestres, pourrait attirer et engendrer un préjugé favorable. Une fois la "compétition" lancée, les désillusions commencent. Et elles ne finiront pas de sitôt. Mais après tout, si le cœur vous en dit...

LE PACTE LORICIELS





- EH ! OH ! TU SAIS PAS ? JE VIENS DE ME PAYER UN BOUQUIN sur la parapsychologie et les phénomènes spirites, un vrai régal ! Génial ! Je te dis ! Si tu connais pas, tu verras, c'est super !... Ah ? Si, tu connais ?!... Tu connais bien...
Même que t'as déjà passé quelques siècles dans une maison hantée.
Ah, oui ? Remarque, à y regarder de plus près, c'est vrai que t'avais l'air un peu transparent ces derniers temps...
Bon, tu me racontes. Allez, vas-y, j'te suis...

DIMANCHE, 1H 30, 31 FIVER STREET, SALEM.
Notre voyage a été long et pénible mais nous sommes enfin, Laura, Wilson et moi, devant la maison signalée. Notre fidèle chien Black trottine à nos côtés.
J'ai le souvenir de ce qu'on a raconté du passé de cette ville et de ses malfaisantes "sorcières".
Même s'il ne s'agissait pas, à l'époque, de manifestations occultes, il est indéniable que le souffle du " Malin ", a effleuré la ville et ses habitants ...
La nuit est claire et étoilée. Malgré notre fatigue, nous décidons de faire le tour du propriétaire.
Dimanche, 2h
Wilson a déchargé les bagages et est venu nous rejoindre dans le hangar. Drôle d'endroit !
Une corde traîne sur un ponton enjambant la petite rivière qui coule tout près. On n'aperçoit aucune embarcation.
Je décide de prendre la corde à toutes fins utiles.
Dimanche, 2h 15
Nous entrons dans la maison. Tout est noir. Il faut trouver le disjoncteur. Vraisemblablement, celui-ci se trouve à la cave.
J'y descends seul. Je le trouve et je l'enclenche. La lumière fuse, un froid intense me transperce aussitôt les os ! Les fenêtres sont fermées, mais je crois sentir un vent glacial me gifler le corps, la face et les membres ! Je m'approche de la chaudière. Vide ?
Pourtant, il me suffit de tourner le bouton, pour qu'elle démarre ! Malgré l'expérience que j'ai de ce genre d'endroit, je sens une certaine tension monter en moi. Cette maison semble secréter le "Mal" par le moindre de ses orifices.
Suffit pour ce soir, nous gagnons tous le 2ème étage, pour prendre un peu de repos.

NOTE, TECHNIQUE 17/20

NOTICE : 16. Bien faite et importante mais l'essentiel est à l'écran.
GRAPHISME : 16. Tout à fait satisfaisant.
ANIMATION : 18. Un plus pour le genre.
SON/BRUITAGES : 16. Belle musique de présentation et un des rares jeux d'aventures qui ne soit pas complètement muet !
INTERET : 17. Quelques nuits d'angoisses en perspective !
ORIGINALITÉ : 18. Thème et réalisation surprenants.
QUALITE/PRIX : 16. La qualité se paye.
AUTRE : 17. Un cocktail très réussi.

LUNDI, 13H30
Nous avons dormi comme des souches ! Je me réveille avec une faim atroce et me précipite dans la cuisine pour me sustenter quelque peu ! Un coup de tonnerre retentit, comme si un orage invisible était prêt à se déclencher. Je mange et je bois un peu d'eau, sans appétit.
Soudainement, me revient à l'esprit un rêve de la nuit : je voyais la chambre, bien que mes yeux fussent fermés, avec une espèce d'anneau bleuté autour. Puis, dans le noir, tranchant sur l'obscurité, un visage horrible m'apparut : deux yeux oranges luisants, prêts à m'annoncer un terrible évènement !
Lundi 15h30
Nous décidons, Wilson et moi d'effectuer une séance de spiritisme. Dans le salon, il y a une table qui s'y prête bien. J'ai, de plus, trouvé un verre dans la cuisine qui conviendra parfaitement.
Nous nous installons et la séance débute :
- QUI ES-TU ?
- *Un ami !*
- *QUE VA-T-IL SE PASSER ?*
- *Entité démoniaque !*
- QUE FAIRE ?
- *Allez dans la salle de bains*
- QUE VEUX-TU ?
- *Briser la malédiction !*
Nous nous précipitons dans la salle de bains où, devant nos yeux ébahis, un livre se trémousse sur une étagère. Je brandis mon crucifix, le miroir soudain se brise...

Lundi 19h 30
Je vais examiner de plus près la cave. Un placard n'avait pas attiré mon attention, je l'inspecte, le fond en est complètement vermoulu. Je le défonce et, à ma grande stupeur, j'atterris dans une minuscule chambre rouge, dégageant une odeur pestilentielle. Une seule pensée à présent m'assaille : fuir ce lieu, FUIR AU PLUS VITE ...

...ET COMME ÇA, T'ES RESTÉ BLOQUÉ 3 SIÈCLES DANS LA CAVE, bah, dis donc, t'as dû avoir des journées intéressantes !... Bon, c'est pas tout, coco, mais c'est bientôt l'aube et j'ai les gousses d'ail à ramasser et les cercueils à préparer. Si ça t'botte, un de ces quatre, t'as qu'à venir prendre un verre d'hémoglobine à la maison, on s'est fait livrer un "O +" cuvée 86 , j'te dis pas, une merveille !
Nikita Venture, ne me contredira certainement pas, le genre "aventures" a une facheuse tendance à situer son action dans le médiéval fantastique , genre bastons et dragons, castagne et magiciens. En revanche et en français, peu d'auteurs se sont intéressés aux apparitions "diaboliques", "maisons hantées" et autres manifestations du "vilain cornu". Il faut donc reconnaître avec loyauté et franchise, que pour une première tentative dans ce domaine, c'est un SUCCES total ! D'autant plus que ce soft apporte quelques innovations sympas tout à fait inhabituelles :
1) Tout le vocabulaire est disponible à l'écran, on peut le faire défiler à l'aide de 4 touches, (ou au joystick), 2 touches pour le verbe, 2 autres pour le nom. Un peu déroutant au début, cette innovation s'avère très efficace par la suite.
2) Certaines séquences sont agrémentées d'animations graphiques ou sonores. (Black traverse le salon et se couche sur le tapis, le livre d'Astoth s'ouvre tout seul,...)
3) La façon de remplacer la commande "AIDE" est elle aussi très remarquable, puisqu'elle s'intègre directement dans l'action (séance de spiritisme).
Présentation originale, thème nouveau, graphismes animés, ambiance prenante, réalisation impeccable, je ne vois vraiment pas comment vous pourriez passer devant la boutique de votre revendeur, sans acheter "le Pacte" !
(D'autant plus que c'est moi, qui détiens la petite poupée à votre effigie et il me suffit d'un geste pour enfoncer les aiguilles...).



DEMAIN, DÈS L'AUBE

- Bonjour, old chaps, aujourd'hui, c'est le Colonel Sir Hubert Gargoyle qui vous parle...
- MAIS, COLONEL, LE CHEF VIENT A PEINE DE FINIR SON BRIEFING ET IL EST 3 PLOMBES DU MAT ! ? !
- Certes, mais il est 9 h 30 sur Ganymède, ce qui me paraît une heure tout à fait convenable pour vous donner quelques informations. Sachez, jeunes gens, que l'Information est une enfant sauvage et imprévisible dont la vertu principale n'est pas la patience ni le respect des conventions horaires.
- COLONEL, ON EST TOUS CREVÉS...
- Je comprends votre impatience à entendre mon message, d'autant plus que les interruptions seront sanctionnées par une décollation, suivie d'une pendaison ! Quoique, à la réflexion, je ne sois pas sûr qu'on puisse pendre quelqu'un à qui on aurait auparavant coupé la tête, enfin c'est le problème du Bourreau !
- HUM.. !
- Personne ne râle plus ,n'est-il pas ? Très bien, voici les nouvelles : (1) A l'instar du " Hall of Fame " (Cité de la Renommée),qui consacre pour l'Eternité plus quelques siècles la mémoire des meilleurs scores pour les jeux d'action, j'annonce la création d' une " HALLE OF FRIME ", qui permettra de distinguer les "Ladies et seigneurs de l' Aventure". Envoyez donc vos noms, adresse, téléphone, planète,nom des aventures résolues, à "DEMAIN, DÈS L'AUBE...", 24 rue Baron 75017 Paris.
- COLONEL, NOUS AUSSI, ON PEUT...
- Ça vous dirait un écorchage matinal suivi d'une centaine de milliers de coups de règle sur l'extrémité des phalanges ! Quoique je ne sois pas persuadé de l'efficacité des coups de règle après le premier traitement... Enfin c'est le problème du Grand Ecorcheur... Reprenons : (2) j'annonce des récompenses pour ceux qui enverraient plans, solutions et vocabulaire des jeux d'aventure, mais attention, fellows, je ne veux que du frais et de l'original, pas de ces plans qu'on a déjà trouvés un peu partout, et qui servent de papier d'appoint dans les lavatories publics !
(3) Pour finir, je demande à l'aimable assistance inter-galactique de répondre au petit questionnaire ci-joint. C'est tout, my friends, Dormez well, car, tomorrow, dès l'aube...

POUR LE CHEF :

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
AGE : ....
ADRESSE : ....
Tél. : ....

Si vous ne souhaitez pas découper ce bon, vous pouvez le recopier (lisiblement) ou le photocopier. Et n'oubliez pas "HALLE OF FRIME", le hit de l'aventure.

ATLANTIS : LE PLAN

SOLUTION ET PLAN D'ATLANTIS DE COBRA SOFT

Par Sébastien FAURE et Jérôme DANGUIN.

1) E, DESCENDS.
2) PRENDS BOUTEILLE, N, O, S, TIRE ANNEAU, O, PRENDS FIOLE, PRENDS CLEF, E, N, O, PRENDS PARCHEMIN, O, PRENDS COFFRET, OUVRE COFFRET, PRENDS OR, POSE COFFRET, E, N, PRENDS COMBINAISON, REMPLIS BOUTEILLE, S, E, E, S, MONTE.
3) O, ENFILE COMBINAISON, OUVRE FIOLE, VERSE FIOLE, DESCENDS.
4) E, PRENDS RADIUM, O, O, O, ENTRE CITÉ, POSE FIOLE, E, N, N, PRENDS CORDE, S, O, N, N, E, DONNE OR, N, LANCE CORDE, MONTE, O, INTRODUIS RADIUM, N.

DÉBROUILLE

Quelques conseils de David LEJEUNE de St-Marcel (27), pour WARRIOR +.

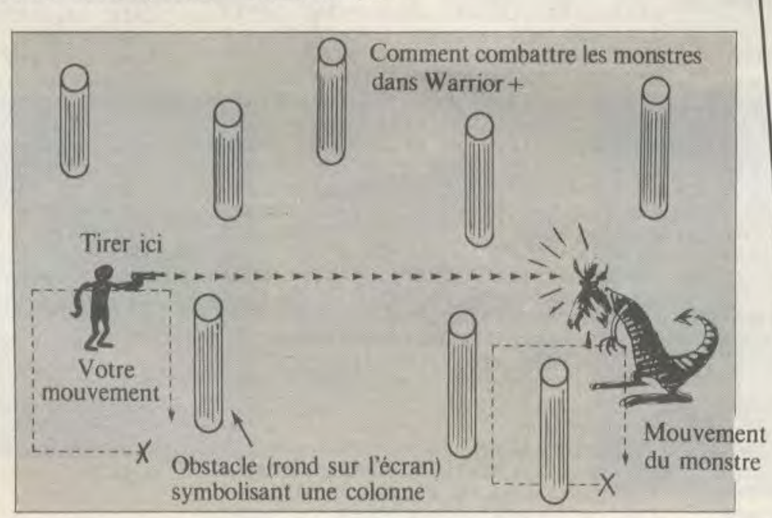
ARMES ET VIVRES :
Equipez-vous d'une épée, d'un bouclier et de toute la nourriture possible. Retournez deux fois au magasin pour faire vos achats. Recueillez les 12 parchemins disséminés dans les 3 niveaux, avant d'affronter le redoutable AZATOTH.

MONSTRES	POINTS DE VIE
SUMOTORISTES	6
YEUX	7
GOBELIN	8
SQUELETTE	9
FOURMI	10
CRAPAUD	12
GUERRIER	13
AZATOTH	20

	POINTS DE VIE
VOUS	20

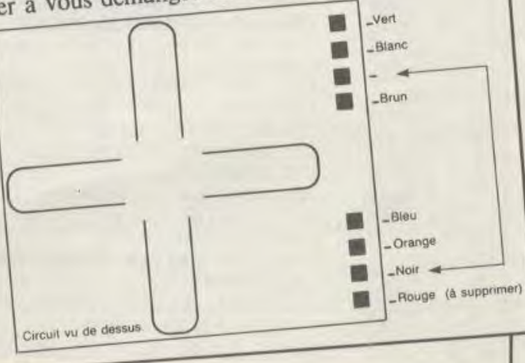
(chaque repas vous rend 2 pts devie)

COMBATS.
Le monstre apparaît au centre de l'écran et vous, sur le bord gauche. Tournez autour de l'obstacle et tirez quand le monstre se découvre. Voir schéma. Bonne chasse !



UN SUPER BON PLAN

Le QuickShot II est incontestablement l'un des bons joysticks du marché. On doit pouvoir trouver nettement mieux sans trop de problèmes mais, au prix où on le trouve aujourd'hui, il finit par devenir une bonne affaire. Sauf, sauf... Sauf pour les petits Amstradistes que nous sommes et qui ne peuvent profiter du bâton de joie dont il est question. Et pourquoi ? Tout bêtement à cause d'un système de tir automatique tout à fait récalcitrant à l'idée de s'interfacer avec un CPC. Mais, comme nos lecteurs, géniaux s'il en est, ne sont jamais à cours d'idées, il fallait bien qu'il s'en trouve un pour remédier à ce problème, avec aisance, grâce, tact et efficacité. Et nous l'avons trouvé, ce lecteur ! Il s'appelle Patrice JACQUET et habite Creil (60). Voyons donc voir la petite bidouille de notre cher lecteur bouillonnant d'idées. Première chose à faire, ouvrir les entrailles de la bête, mettant ainsi à nu les branchements qui permettent de relier le joystick à l'ordinateur. On s'aperçoit alors que 7 fils sont connectés sur les broches internes du joystick. Dans l'ordre et de haut en bas en vue de dessus, on trouve connectés aux broches : un fil vert, un blanc, un pas connecté du tout, un brun, un bleu, un orange, un noir, un rouge, et deux non connectés.
Le but du jeu est de couper le sifflet au tir automatique sur le multivibrateur NE S.55 à transistor (ça fait riche, hein ?). Pour ce faire, il faut tout d'abord retirer le fil rouge en bas du joystick, puis débrancher le fil noir qui siégeait à côté du rouge dont nous venons de nous occuper. Cela fait, rebranchez le fil noir en question entre le fil blanc et le brun, à l'endroit où la broche n'était pas connectée. Il ne reste plus qu'à refermer le tout, en ne laissant traîner aucune tâche de sang, svp ! Reconnecter ensuite le joy à votre Amstrad et là, gardez les yeux grand ouverts et appréciez la différence ! Avouez quand même que ça valait le coup, non ? Allez, on vous laisse, ça doit commencer à vous démanger les mimines !



LES VISITEURS

Alain LE GUIREC

La Terre a décidé de se débarrasser des indésirables "visiteurs" extraterrestres à la cruauté inqualifiable. Votre périlleuse et importante mission, consiste à photographier leurs colossales installations.

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite ces deux programmes. Votre but est de traverser sain et sauf une vingtaine de zones réputées dangeureuses, en usant savamment de votre joystick (haut et bas). La représentation agrandie de votre vaisseau en bas à gauche de l'écran, figure l'indicateur de dégâts (coloration progressive). L'indicateur gradué en bas à droite signale les zones traversées.

...listing 1...

```
1 SYMBOL AFTER 32
10 DIM A(7):T$="LES VISITEURS":
30 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,1
1:INK 3,26:BORDER 0:PRINT CHR$(23)
;CHR$(0)
140 SYMBOL 140,0,1,3,7,15,31,63:SY
MBOL 141,0,127,127,127,127,127,127
,127:PRINT CHR$(23);CHR$(1):PLOT 6
40,400,2
160 M$="HEBDOGICIEL":PEN 1:LOCATE
15,6:GOSUB 230:LOCATE 1,9:PEN 2:PR
INT STRING$(40,143):LOCATE 1,4:PRI
NT STRING$(40,143):
161 M$="ET A.LE GUIREC":PEN 1:LOCA
TE 13,13:GOSUB 230:m$="presentes":
PEN 2:LOCATE 16,16:PEN 2:GOSUB 230
170 M$=T$:PEN 3:LOCATE 20-(LEN(M$)
/2),19:GOSUB 230
180 LOCATE 10,25:PRINT"LOADING LES
 VISITEURS":RUN"!
230 FOR N=1 TO LEN(M$)
240 FOR T=0 TO 7
250 P=PEEK(&A500+(ASC(MID$(M$,N,1)
)-32)*8+T)
260 A(T)=P:NEXT:SYMBOL 140,A(0),A(
0),A(1),A(1),A(2),A(2),A(3),A(3):S
YMBOL 141,A(4),A(4),A(5),A(5),A(6)
,A(6),A(7),A(7)
270 PRINT CHR$(140);CHR$(10);CHR$(
8);CHR$(141);CHR$(11);:SOUND 1,20,
1,7
280 NEXT
290 RETURN
```

...listing 2...

```
1 T=13:1=100:zo=1:sc=0:y=5:yy=20:E
NV 4,100,-2,1:ENT 4,100,-3,1
2 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6:INK 3,1
1:GOSUB 20000
3 BORDER 0
10 MODE 1
20 WINDOW#0,3,38,2,16
30 SYMBOL AFTER 32
40 RESTORE 70
50 FOR i=1 TO 48
60 READ z,z1$,z2$,z3$,z4$,z5$,z6$,
z7$,z8$
65 SYMBOL z,VAL("&"+z1$),VAL("&"+z
2$),VAL("&"+z3$),VAL("&"+z4$),VAL(
"&"+z5$),VAL("&"+z6$),VAL("&"+z7$)
,VAL("&"+z8$)
66 NEXT
70 DATA 200,07,1f,3f,7f,7f,ff,ff,f
f,201,c0,f8,fc,ce,e6,f3,f3,ff,202,
ff,cf,cf,67,73,3f,1f,07,203,ff,ff,
ff,fe,fe,fc,f8,e0:'arrondi
80 DATA 204,70,38,1c,1f,38,3f,0,0,
205,0,0,78,ce,78,f0,0,0,206,80,40,
20,60,47,0,0,0,207,0,0,0,31,80,0,0
,0:'vaisseau spatial
90 DATA 255,ff,ff,81,81,81,ff,ff,f
f,208,81,81,81,ff,18,18,18,ff,209,
0,ee,ee,ee,0,ee,ee,ee,210,e7,e7,ff
,e7,e7,e7,ff,e7:' murs
100 DATA 211,0,0,c0,e0,ff,ff,83,ff
,218,ff,e0,c0,c0,c0,0,0,0,216,0,3f
,7f,fc,f5,fd,fd,f1,219,ff,ff,7f,1a
,0f,0,0,0,217,0,f0,f8,7c,fe,ff,7f,
ff,220,fe,fc,f8,40,c0,0,0,0:'dirig
eable
110 DATA 221,0,fe,10,fe,10,10,10,3
8,222,80,5c,3c,7c,7c,3c,24,24,223,
0,5a,24,ff,5a,42,24,0,224,1f,33,6f
,6e,7e,7b,18,0f,225,f8,c6,f6,37,ff
,c7,fe,f8:'divers
120 DATA 226,1,1,1,1,1,1,1,ff,227,
1,1,1,1,1,1,1,1,228,80,80,80,80,80
,80,80,80,229,0,10,10,7c,10,10,0,0
,230,3c,7e,fb,f7,ef,df,7e,3c:'dive
rs
130 DATA 231,1f,3f,37,37,3b,3d,1d,
0d,232,fe,ff,7b,7b,bd,bd,de,de,233
,0,0,c0,f0,f8,fe,fe,ff,236,0,0,0,0
,03,0f,1f,38,237,0,0,0,0,f0,fc,fe,
03,239,0f,07,07,08,1f,77,5b,7b,240
,ff,ff,c0,3f,ff,fc,f8,f0,241,ff,e0
,1f,ff,ff,0,0,0,242,c0,3f,ff,ff,ff
,0,0,0
140 DATA 243,0,ff,ff,ff,ff,01,0,01
,244,70,ff,fd,f8,ff,ff,ff,ff,245,0
3,ff,fe,fe,ff,ff,fe,f8,246,80,70,f
f,ff,70,80,0,0,247,5b,77,1f,0f,0f,
07,03,0,249,ff,9b,c0,c0,9b,ff,ff,f
f,250,ff,f7,0,0,f7,ff,ff,ff,251,ff
,ff,ff,7f,ff,ff,ff,fc,252,ff,ff,fe
,f8,f0,c0,0,0
150 DATA 253,e0,80,0,0,0,0,0,0,254
,ff,1,1,1,1,1,1,1:'vaisseau spatia
l agrandi
160 a$=" "+CHR$(204)+CHR$(205)
165 b$=" "+CHR$(206)+CHR$(207)
170 REM      ecran
175 PAPER#1,0:CLS#1
179 a=yy:b=y
180 :PAPER#1,1:PEN#1,2:LOCATE#1,18
,17:PRINT#1,CHR$(230)+STRING$(13,3
2)+CHR$(230):
190 LOCATE#1,18,18:PRINT#1,CHR$(32
):LOCATE#1,32,18:PRINT#1,CHR$(32):
LOCATE#1,18,19:PRINT#1,CHR$(230)+S
TRING$(13,32)+CHR$(230):PAPER#1,0:
PEN#1,1:LOCATE#1,19,18:PRINT#1,"SC
ORE:";sc
200 LOCATE #1,13,21:PRINT#1,"ZONE"
+CHR$(227)+STRING$(20,254)+CHR$(22
8):LOCATE#1,17,22:PRINT#1,CHR$(227
)+STRING$(20,32)+CHR$(228):LOCATE#
1,17,23:PRINT#1,CHR$(227)+STRING$(
20,226)+CHR$(228)
205 IF zo=21 THEN oz=20:zo=20
210 LOCATE#1,17+zo,22:PRINT#1,CHR$
(229):LOCATE#1,13,23:PRINT#1,zo
220 LOCATE#1,4,17:PRINT#1,"DEGATS"
230 LOCATE#1,3,19:PRINT#1,CHR$(231
)+CHR$(232)+CHR$(233)+"  "+CHR$(23
6)+CHR$(237):LOCATE#1,3,20:PRINT#1
,CHR$(239)+CHR$(240)+CHR$(241)+CHR
$(242)+CHR$(243)+CHR$(244)+CHR$(24
5)+CHR$(246):LOCATE#1,3,21:PRINT#1
,CHR$(247)+CHR$(143)+CHR$(249)+CHR
$(250)+CHR$(251)
235 GOSUB 1500
240 LOCATE#1,8,21:PRINT#1,CHR$(252
)+CHR$(253):LOCATE#1,5,23:PRINT#1,
de"%"
250 PAPER#1,1:PEN#1,2:LOCATE#1,2,1
:PRINT#1,CHR$(230)+STRING$(36,32)+
CHR$(230):LOCATE#1,2,15:PRINT#1,CH
R$(230)+STRING$(36,32)+CHR$(230):F
OR i=2 TO 14:LOCATE#1,2,i:PRINT#1,
CHR$(32):LOCATE#1,39,i:PRINT#1,CHR
$(32):NEXT:PAPER#1,0:PEN#1,1
255 IF oz=20 THEN oz=0:GOTO 12000
260 GOSUB 500
300 x=1:
310 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT a$:PEN
1:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)+CHR$(1
):LOCATE x,y:PRINT b$:LOCATE 1,1:P
RINT CHR$(22)+CHR$(0)
320 x=x+1:IF x=35 THEN zo=zo+1:CLS
:b=y:a=yy:GOTO 180
321 IF TEST((x+3)*16,yy*16-8)<>0 T
HEN 1000
322 SOUND 1,1000,10,4,1,1,1
325 FOR u=1 TO 1:NEXT
326 sc=sc+10:LOCATE#1,25,18:PRINT#
1,sc
330 IF JOY(0)=1 AND y>1 THEN GOSUB
 1103:yy=yy+1:y=y-1:LOCATE x,y+1:P
RINT"  "
340 IF JOY(0)=2 AND y<13 THEN GOSU
B 1100:yy=yy-1:y=y+1:LOCATE x,y-1:
PRINT"  "
350 GOTO 310
500 ON zo GOSUB 2000,2500,3000,350
0,4000,4500,5000,5500,6000,6500,70
00,7500,8000,8500,9000,9500,10000,
10500,11000,11500
510 RETURN
1000 LOCATE x,y:PRINT CHR$(224)+CH
R$(225):SOUND 1,1000,100,6,1,1,1:S
OUND 2,600,100,5,1,1,1:FOR i=1 TO
500:NEXT i:LOCATE x,y:PRINT"  "
1010 de=de+25:IF de=100 THEN PEN#1
,2:LOCATE#1,8,19:PRINT#1,CHR$(236)
+CHR$(237):LOCATE#1,8,20:PRINT#1,C
HR$(244)+CHR$(245)+CHR$(246):LOCAT
E#1,8,21:PRINT#1,CHR$(252)+CHR$(25
3):LOCATE#1,5,23:PRINT#1,de"%":GOS
UB 1700
1020 y=b:yy=a:GOTO 180
1100 IF TEST((x+2)*16,(yy-1)*16-2)
<>0 AND y<>13  THEN 1000
1102 IF TEST((x+1)*16,(yy-1)*16-2)
<>0 AND y<>13  THEN 1000 ELSE RETU
RN
1103 IF TEST((x+1)*16,(yy)*16+2)<>
0 AND y<>1  THEN 1000
1110 IF TEST((x+2)*16,(yy)*16+2)<>
0 AND y<>1 THEN 1000
1120 RETURN
1500 PEN#1,2:IF de=25 THEN PEN#1,2
:LOCATE#1,3,19:PRINT#1,CHR$(231)+C
HR$(232):LOCATE#1,3,20:PRINT#1,CHR
$(239)+CHR$(240):LOCATE#1,3,21:PRI
NT#1,CHR$(247)+CHR$(143)
1510 IF de=50 THEN PEN#1,2:LOCATE#
1,3,19:PRINT#1,CHR$(231)+CHR$(232)
+CHR$(233):LOCATE#1,3,20:PRINT#1,C
HR$(239)+CHR$(240)+CHR$(241)+CHR$(
242):LOCATE#1,3,21:PRINT#1,CHR$(24
7)+CHR$(143)+CHR$(249)+CHR$(250)
1511 IF de=75 THEN LOCATE#1,3,19:P
RINT#1,CHR$(231)+CHR$(232)+CHR$(23
3)+"  ":LOCATE#1,3,20:PRINT#1,CHR$
(239)+CHR$(240)+CHR$(241)+CHR$(242
)+CHR$(243):LOCATE#1,3,21:PRINT#1,
CHR$(247)+CHR$(143)+CHR$(249)+CHR$
(250)+CHR$(251)+CHR$(252)
1520 PEN#1,1:RETURN
1700 PAPER 2:PEN 1:LOCATE 16,6:PRI
NT"       ":LOCATE 16,7:PRINT" FIN "
:LOCATE 16,8:PRINT "       ":FOR u=1
 TO 3:FOR i=7 TO 2 STEP-1:SOUND 1,
800,10,i:NEXT i,u
1710 IF JOY(0)=16 THEN RUN ELSE 17
10
2000 PAPER 0:PEN 3:LOCATE 25,1:PRI
NT CHR$(213)+STRING$(11,143):LOCAT
E 26,2:PRINT CHR$(213)+STRING$(10,
143):LOCATE 27,3:PRINT CHR$(213)+S
TRING$(9,143)
2010 PEN 1:LOCATE 14,2:PRINT CHR$(
211)+CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 14
,3:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)+CHR$(
220):LOCATE 21,5:PRINT CHR$(211)+C
HR$(216)+CHR$(217):LOCATE 21,6:PRI
NT CHR$(218)+CHR$(219)+CHR$(220)
2020 PEN 1:PAPER 2:LOCATE 25,8:PRI
NT CHR$(208)+CHR$(208):LOCATE 25,9
:PRINT CHR$(208)+CHR$(208):LOCATE
25,10:PRINT STRING$(12,208):LOCATE
 25,11:PRINT STRING$(12,208):LOCAT
E 25,12:PRINT STRING$(12,208):LOCA
TE 25,13:PRINT STRING$(12,208)
2030 PEN 3:PAPER 0:LOCATE 6,8:PRIN
T CHR$(200)+STRING$(4,255)+CHR$(20
1):LOCATE 6,9:PRINT CHR$(202)+STRI
NG$(4,255)+CHR$(203):FOR i=10 TO 1
3:LOCATE 8,i:PRINT CHR$(210)+CHR$(
210):NEXT
2040 LOCATE 14,12:PRINT CHR$(200)+
STRING$(3,143)+CHR$(201):LOCATE 14
,13:PAPER 1:PRINT STRING$(5,255):P
APER 0:PEN 1:LOCATE 8,7:PRINT CHR$
(221):LOCATE 4,13:PRINT CHR$(222):
LOCATE 21,13:PRINT CHR$(222)
2050 PEN 3:LOCATE 28,8:PRINT CHR$(
200)+STRING$(2,255)+CHR$(201):LOCA
TE 28,9:PRINT CHR$(202)+STRING$(2,
143)+CHR$(203):LOCATE 30,7:PEN 1:P
RINT CHR$(221):LOCATE 33,9:PRINT C
HR$(222)
2060 RETURN
2500 REM tableau no2
2510 PEN 2:PAPER 0:LOCATE 1,1:PRIN
T STRING$(12,143)+CHR$(212):LOCATE
 1,2:PRINT STRING$(11,143)+CHR$(21
2):LOCATE 1,3:PRINT STRING$(10,143
)+CHR$(212):LOCATE 24,1:PRINT CHR$
(213)+STRING$(12,143):LOCATE 25,2:
PRINT CHR$(213)+STRING$(11,143):LO
CATE 26,3
2520 PRINT CHR$(213)+STRING$(10,14
3):LOCATE 27,4:PRINT CHR$(213)+STR
ING$(9,143):PEN 1:PAPER 2:LOCATE 1
,9:PRINT STRING$(11,208):LOCATE 1,
10:PRINT STRING$(11,208):LOCATE 1,
11:PRINT STRING$(14,208):LOCATE 1,
12:PRINT STRING$(17,208):LOCATE 1,
13:
2530 PRINT STRING$(20,208):PEN 1:P
APER 0:LOCATE 29,7:PRINT STRING$(8
,209):LOCATE 29,8:PRINT STRING$(8,
209):LOCATE 29,9:PRINT STRING$(8,2
09):LOCATE 25,10:PRINT STRING$(12,
209):LOCATE 25,11:PRINT STRING$(12
,209):LOCATE 25,12:PRINT STRING$(1
2,209):
2540 LOCATE 21,13:PRINT STRING$(16
,209)
2550 PEN 3:LOCATE 18,1:PRINT CHR$(
143):LOCATE 17,2:PRINT CHR$(200)+C
HR$(255)+CHR$(201):LOCATE 17,3:PRI
NT CHR$(202)+CHR$(143)+CHR$(203)
2560 LOCATE 4,7:PRINT CHR$(200)+ST
RING$(3,143)+CHR$(201):PAPER 1:LOC
ATE 4,8:PRINT STRING$(5,255):PAPER
 0:
2570 PEN 1:LOCATE 16,5:PRINT CHR$(
211)+CHR$(216)+CHR$(217)+CHR$(211)
+CHR$(216)+CHR$(217)+CHR$(211)+CHR
$(216)+CHR$(217):LOCATE 16,6:PRINT
 CHR$(218)+CHR$(219)+CHR$(220)+CHR
$(218)+CHR$(219)+CHR$(220)+CHR$(21
8)+CHR$(219)+CHR$(220)
2580 PEN 3:LOCATE 19,10:PRINT CHR$
(200)+STRING$(3,143)+CHR$(201):LOC
ATE 19,11:PAPER 1:PRINT STRING$(5,
255):PAPER 0:LOCATE 19,12:PRINT CH
R$(202)+STRING$(3,143)+CHR$(203)
2590 PEN 1:LOCATE 13,10:PRINT CHR$
(222):LOCATE 16,11:PRINT CHR$(222)
2591 RETURN
3000 REM tableau no3
3010 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT STRING
$(36,143):LOCATE 1,2:PRINT STRING$
(36,143):LOCATE 1,3:PRINT STRING$(
21,143)+CHR$(212):LOCATE 1,4:PRINT
 STRING$(20,143)+CHR$(212):LOCATE
9,5:PRINT CHR$(213)+STRING$(10,143
)+CHR$(212):LOCATE 10,6:
3020 PRINT CHR$(213)+STRING$(8,143
)+CHR$(212):LOCATE 11,7:PRINT CHR$
(213)+STRING$(6,143)+CHR$(212):LOC
ATE 12,8:PRINT CHR$(213)+STRING$(4
,143)+CHR$(212)
3025 PEN 1
3030 LOCATE 1,7:PRINT STRING$(6,20
9)+CHR$(215):LOCATE 1,8:PRINT STRI
NG$(7,209)+CHR$(215):LOCATE 1,9:PR
INT STRING$(8,209)+CHR$(215):LOCAT
E 1,10:PRINT STRING$(9,209)+CHR$(2
15):LOCATE 1,11:PRINT STRING$(10,2
09)+CHR$(215):LOCATE 1,12:PRINT ST
RING$(36,209)
3040 PEN 2:LOCATE 1,13:PRINT STRIN
G$(36,143):LOCATE 25,5:PRINT CHR$(
214)+STRING$(11,143):LOCATE 24,6:P
RINT CHR$(214)+STRING$(12,143):LOC
ATE 23,7:PRINT CHR$(214)+STRING$(2
,143)+CHR$(212):LOCATE 22,8:PRINT
CHR$(214)+STRING$(2,143)+CHR$(212)
3050 PEN 3:LOCATE 34.8:PRINT CHR$(
200)+CHR$(201):PEN 2:LOCATE 33,9:P
RINT CHR$(214)+STRING$(3,143):LOCA
TE 32,10:PRINT CHR$(214)+STRING$(4
,143):LOCATE 31,11:PRINT CHR$(214)
+STRING$(5,143)
3060 PEN 3:LOCATE 27,10:PRINT CHR$
(200)+STRING$(2,143)+CHR$(201):PAP
ER 1:LOCATE 27,11:PRINT STRING$(4,
255):PAPER 0:LOCATE 14,11:PRINT CH
R$(200)+CHR$(201):PEN 1:LOCATE 30,
4:PRINT CHR$(222):LOCATE 29,9:PRIN
T CHR$(221)
3070 RETURN
3500 REM tableau 4
3510 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT STRING
$(36,143):LOCATE 1,2:PRINT STRING$
(26,143)+CHR$(212):LOCATE 11,3:PRI
NT CHR$(213)+STRING$(14,143)+CHR$(
212):LOCATE 12,4:PRINT CHR$(213)+S
TRING$(12,143)+CHR$(212):LOCATE 1,
5:PRINT STRING$(8,143)+CHR$(215):L
OCATE 1,6:
3520 PRINT STRING$(8,143)+CHR$(212
):LOCATE 1,9:PRINT STRING$(3,143)+
CHR$(215):LOCATE 1,10:PRINT STRING
$(4,143)+CHR$(215):LOCATE 1,11:PRI
NT STRING$(5,143)+CHR$(215):LOCATE
 1,12:PRINT STRING$(6,143)+CHR$(21
5):LOCATE 1,13:PRINT STRING$(36,14
3):LOCATE 35,11
3530 PRINT CHR$(214)+CHR$(143):LOC
ATE 34,12:PRINT CHR$(214)+STRING$(
2,143)
3540 LOCATE 30,4:PRINT CHR$(214)+S
TRING$(6,143):LOCATE 29,5:PRINT CH
R$(214)+STRING$(7,143):LOCATE 28,6
:PRINT CHR$(214)+STRING$(8,143):LO
CATE 28,7:PRINT CHR$(213)+STRING$(
8,143):LOCATE 29,8:PRINT CHR$(213)
+STRING$(7,143):LOCATE 30,9
3550 PRINT CHR$(213)+STRING$(6,143
):PEN 1:PAPER 2:LOCATE 13,7:PRINT
STRING$(4,208):LOCATE 12,8:PRINT S
TRING$(5,208):LOCATE 9,9:PRINT STR
ING$(17,208):LOCATE 10,10:PRINT ST
RING$(16,208):LOCATE 11,11:
3560 PRINT STRING$(19,208):LOCATE
24,7:PRINT CHR$(208):LOCATE 24,8:P
RINT STRING$(2,208)
3570 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 12,7:PRI
NT CHR$(214):LOCATE 11,8:PRINT CHR
$(214):LOCATE 8,9:PRINT CHR$(213):
LOCATE 9,10:PRINT CHR$(213):LOCATE
 10,11:PRINT CHR$(213):LOCATE 30,1
1:PRINT CHR$(212):PEN 3:LOCATE 26,
10:PRINT CHR$(200)+CHR$(201):LOCAT
E 18,7
3580 PRINT CHR$(200)+STRING$(3,143
)+CHR$(201):PAPER 1:LOCATE 18,8:PR
INT STRING$(5,255):PAPER 0:PEN 1:L
OCATE 20,6:PRINT CHR$(221):LOCATE
15,5:PRINT CHR$(223)
3590 RETURN
4000 REM tableau 5
4010 PEN 2:PAPER 0:LOCATE 1,1:PRIN
T STRING$(36,143):LOCATE 32,2:PRIN
T CHR$(213)+STRING$(4,143):LOCATE
33,3:PRINT CHR$(213)+STRING$(3,143
):LOCATE 34,4:PRINT CHR$(213)+STRI
NG$(2,143):LOCATE 1,4:PRINT CHR$(1
43)+CHR$(215):LOCATE 1,5:
4020 PRINT STRING$(2,143)+CHR$(215
):LOCATE 1,6:PRINT STRING$(3,143):
LOCATE 1,7:PRINT STRING$(3,143):LO
CATE 1,8:PRINT STRING$(2,143)+CHR$
(212)
4030 LOCATE'1,11:PRINT STRING$(36,
143):LOCATE.1,12:PRINT STRING$(36,
143):LOCATE'1,13:PRINT STRING$(36,
143):LOCATE 34,7:PRINT CHR$(214)+C
HR$(143)+CHR$(143):LOCATE 33,8:PRI
NT CHR$(214)+STRING$(3,143):LOCATE
 32,9:PRINT CHR$(214)+STRING$(4,14
3):LOCATE 31,10
4040 PRINT CHR$(214)+STRING$(5,143
)
4050 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 11,2:PRI
NT CHR$(211)+CHR$(216)+CHR$(217):L
OCATE 11,3:PRINT CHR$(218)+CHR$(21
9)+CHR$(220):LOCATE 23,2:PRINT CHR
$(211)+CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE
23,3:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)+CHR
$(220):PEN 3
4060 LOCATE 10,6:PRINT CHR$(200)+S
TRING$(3,143)+CHR$(201):PAPER 1:LO
CATE 10,7:PRINT STRING$(5,255);:PA
PER 0:PRINT CHR$(201)
4070 LOCATE 22,9:PRINT CHR$(200):L
OCATE 22,10:PRINT CHR$(202)+STRING
$(6,143)+CHR$(203):LOCATE 29,9:PRI
NT CHR$(201):PAPER 1:LOCATE 23,9:P
RINT STRING$(6,255):PAPER 0:PEN 1:
LOCATE 30,4:PRINT CHR$(223):LOCATE
 6,5:PRINT CHR$(223):LOCATE 27,6:P
RINT CHR$(223)
4080 LOCATE 30,7:PRINT CHR$(223)
4090 PEN 3:LOCATE, 8,8:PRINT CHR$(2
00)+STRING$(7,143)+CHR$(201):PAPER
 1:LOCATE 8,9:PRINT STRING$(9,255)
:PAPER 0:LOCATE 8,10:PRINT STRING$
(9,143)+CHR$(201):LOCATE 18,5:PRIN
T CHR$(200)+CHR$(255)+CHR$(201):LO
CATE 18,6:PRINT CHR$(202)+CHR$(143
)+CHR$(203)
4100 FOR i=7 TO 10:LOCATE 19.i:PRI
NT CHR$(210):NEXT:PEN 1:LOCATE 19,
4:PRINT CHR$(221)
4110 RETURN
4500 REM TABLEAU 6
4510 PAPER 0:PEN 2:LOCATE 1,1:PRIN
T STRING$(6,143)+CHR$(212):LOCATE
1,2:PRINT STRING$(5,143)+CHR$(212)
:LOCATE 1,3:PRINT STRING$(4,143)+C
HR$(212):LOCATE 1,4:PRINT STRING$(
3,143)+CHR$(212):LOCATE 1,7:PRINT
STRING$(3,143)+CHR$(215):LOCATE 1,
8:
4520 PRINT STRING$(4,143)+CHR$(215
):LOCATE 1,9:PRINT STRING$(5,143)+
CHR$(215):LOCATE 1,10:PRINT STRING
$(6,143):LOCATE 1,11:PRINT STRING$
(6,143):LOCATE 1,12:PRINT STRING$(
6,143):LOCATE 1,13:PRINT STRING$(3
6,143)
```

Suite page 21

EXPLORATEUR III

FRACTALE POURSUITE

Le dessin fractal, c'est fichtrement beau ! Et faire un logiciel qui permette ce type de dessin avec un minimum de calculs et un maximum de facilité, c'est une fichtrement bonne idée ! Dommage qu'on en reste au stade des bonnes intentions.



Aux confins de plaines infinies s'élèvent les portes d'acier et de marbre qui ouvrent le chemin des contrées inexplorées de Kadath. A l'ombre de montagnes iréelles, elles dressent leur dôme majestueux, doigt tendu vers le ciel, comme une imprécation à des Dieux très anciens.

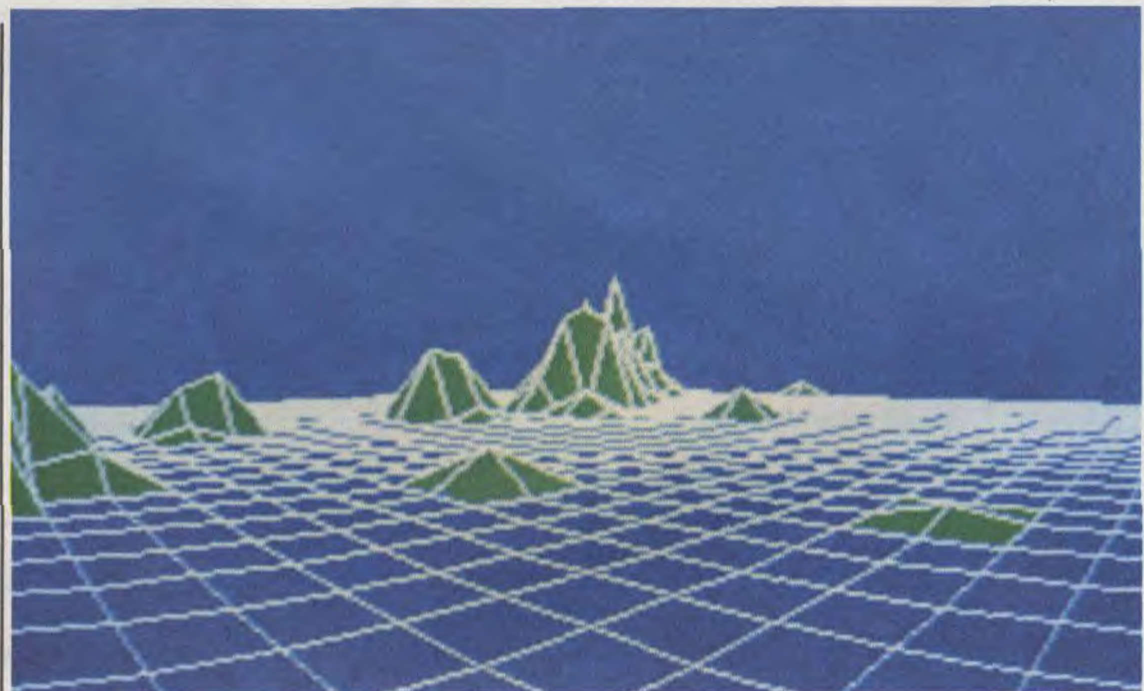
Rêveries d'images de déserts glaciaires, de montagnes hallucinées ou de monastères perdus sur des sommets inaccessibles, aujourd'hui concrétisées avec la sortie d' **Explorateur III** , un logiciel de conception graphique tout nouveau, édité par **Ere Informatique** . Fonctionnant grâce au calcul fractal, **Explorateur III** permet de générer des formes graphiques totalement inusitées autant qu'aléatoires.

Le principe du dessin fractal est assez simple. Tout dessin d'ordinateur est en fait une surface. Cette surface peut être considérée comme étant constituée d'une infinité de points. Dans ce type de calcul, on quadrille cette surface de lignes perpendiculaires dont on ne retiendra que les intersections, ou nœuds. La taille des carreaux constitue l'unité de longueur, chacun des côtés de ce rectangle déterminant sa longueur et sa largeur. Dans ce même plan orthogonal, chaque nœud est noté par sa position en abscisse et en ordonnée, ainsi que par sa hauteur, le dessin en 3 dimensions étant l'essence même du calcul fractal. Ce type de graphisme est original dans le sens où, à partir de données de hauteur, longueur et largeur fixes, chaque quadrilatère prend une forme et des dimensions qui lui sont uniques. Bien entendu, une logique régit ces surfaces, chaque rectangle suit une déformation en rapport au précédent.

S'étendre sur les explications du graphisme fractal n'est pas très utile, il suffit de regarder les illustrations de cet article pour comprendre son intérêt et sa portée. De plus, l'objectif d' **Explorateur III** est d'autoriser tout un chacun à créer ce type de dessin sans avoir recours aux mathématiques dont tout le monde ne fait pas son quatre heures, pas vrai ?

EXPLORONS EXPLORATEUR.

Se voulant avant tout simple et d'abord facile, **Explorateur III** se dirige uniquement par action sur les flèches de curseur, que ce soit pour le déplacement dans les menus ou pour le choix des valeurs des divers paramètres. Après une présentation qui démontre de belle façon toutes les possibilités du logiciel, la page d'accueil propose un menu général à quatre choix. Passons sur l'option de gestion de banque de surfaces qui propose la sauvegarde et le chargement de diverses images sur disquette, ainsi que le catalogue de cette même disquette. L'option sur laquelle on se dirigera en premier lieu est celle de création d'une surface. S'offrira alors à l'utilisateur un sous-menu, proposant de nouveau quatre possibilités. Il sera préférable de se diriger tout d'abord vers le choix intitulé Fract Aid, qui permet de simuler l'effet d'une série de paramètres sur un seul nœud. Le maniement très souple d' **Explorateur III** permet alors de visionner l'influence du changement d'une seule donnée sur la forme que prendra la courbe fractale. Car cette section est en fait un module d'entraînement, aux performances graphiques malgré tout assez limitées. Le dessin qui apparaît n'est qu'en deux dimensions, et la démonstration de l'effet des changements de paramètre n'est pas toujours très évidente. Malgré tout, cette partie constitue une bonne prise en main des diverses fonctions applicables à une surface. Ainsi, on pourra assimiler le fonctionnement des fractions. Celles-ci représentent le nombre de "fractures" d'une courbe. (on a une courbe pour un nœud). D'autres fonctions sont présentées, comme celle nommée puissance, qui détermine la différence de niveau entre chaque fraction de la courbe. Plus la puissance est élevée, plus la courbe présentera un aspect "accidenté". On trouvera également des variables agissant sur la longueur de fractionnement et sur la hauteur maximale de la courbe, limitée à celle de l'écran. La dernière donnée concerne le "grain de la chaîne pseudo-aléatoire" dont il serait bien difficile de parler, la documentation étant fort peu explicite à ce sujet, et l'usage du logiciel ne m'ayant pas permis de saisir la substantifique mœlle de cette fonction.



PROBLEMES, PROBLEMES...

Ceci dit, une fois les bases du calcul fractal assimilées, on peut se lancer dans le grand bain de la vraie conception. Il suffit, une fois lassé de Fract Aid, de frapper sur la touche Escape qui renvoie au menu de création de surface. On tape alors d'un doigt léger sur la touche Return, une des deux seules touches à utiliser en dehors des flèches de curseur, et l'on peut alors réellement calculer une surface fractale. En dehors de fonctions déjà abordées dans la partie d'aide, d'autres paramètres entrent en ligne de compte. Comme par exemple la largeur, ou une hauteur limite des fractions calculée bien plus finement. Puis, une fois les données choisies, l'ordinateur tricote quelques secondes à calculer la surface et repart au menu.

Sur celui-ci, les deux dernières options s'offrent aux utilisateurs déjà expérimentés au calcul fractal et au logiciel. La première devrait permettre d'inclure un programme de calcul géométrique dans les paramètres de dessin. Dans le cas d'une nouvelle surface à créer, on définit juste la dimension des carrés de la surface, et le programme passe alors sous Basic. On peut alors écrire son petit programme à soi, et normalement revenir à **Explorateur** après un simple RUN. Malheureusement, malgré des essais répétés, il ne nous a jamais été possible de retourner au logiciel, une fois la routine écrite et exécutée. Erreur de documentation ou bogue du programme ? Il me serait impossible de le dire, mais cela prive d'une des fonctions les plus intéressantes du logiciel.

Le même genre de problèmes restreint la portée de l'option de report point à point. Il est ici la conséquence de la faiblesse de la documentation, mais le résultat est le même pour l'utilisateur, une incapacité quasi-totale. Pourtant, dans l'absolu, cette option permet de créer ou modifier une surface, en agissant sur chaque point isolé de chaque courbe. On peut ainsi nettement personnaliser un dessin, et même intégrer une partie de surface retouchée au dessin originel, si on parvient à trouver par soi-même comment y arriver...

Après ces déceptions, il ne reste plus qu'à retourner au menu principal et à sélectionner le traitement graphique. Cette fonction n'opère que si l'on a déjà défini une surface, en la créant ou en la chargeant depuis la disquette, et permet la visualisation du graphique en mémoire. Il faut entrer une nouvelle série de coordonnées définissant la topographie de la surface, ainsi que l'angle suivant lequel sera visualisé le dessin. Un petit graphique en bas de l'écran permet de visualiser l'angle de vue, et ainsi le rectifier s'il ne convient pas. Ceci arrive hélas fréquemment, aucun conseil ne venant au secours de l'utilisateur en mal de renseignements. Puis l'ordinateur calcule un petit moment, et le dessin commence à s'afficher. Comme pour certains des exemples rapportés à la fin du manuel d'utilisation, il peut en advenir une attente de cinq bonnes minutes. A la fin, finit quand même par apparaître un dessin achevé, mais au prix de quels efforts !

ALLO, DOC? BOBO!

Car le probleme de ce logiciel est là. Destiné *a priori* à un public peu au fait du calcul fractal, il se veut simple et devrait permettre d'obtenir des résultats concluants sans pour autant démontrer un sens artistique confirmé. Malheureusement, la simplicité n'est pas au rendez-vous, ainsi que nous l'avons vu, et ce n'est pas l'impossibilité de changer les valeurs décimales, pourtant suggérées, qui fera changer d'avis. Et, il faut bien avouer que les premiers résultats sont décevants, en regard des images de démonstration. Il suffit pour s'en rendre compte d'observer les illustrations de cet article, elles sont concluantes. Pour commencer, on ne peut que vous recommander d'appliquer quelques exemples donnés à la fin du manuel, afin de bien saisir l'influence de chaque donnée. Mais même dans ce cas, on est encore loin des résultats obtenus par Michel Gros, l'auteur. Dis, Michel, t'a mis combien de temps à les pondre, tes images ?





Fract Aid, à gauche, permet de se familiariser avec le clacul fractal.
Les deux photos qui encadrent cette légende sont des images de démonstration. Il faut avouer que le résultat est très beau, et qu'incite à créer. La photo du haut de page est de nos soins. Le résultat n'est pas aussi convaincant.



11/20

NOTICE : 4. C'est p'têt plus facile, une photo de l'auteur et une bio, mais je préfère quand même de bonnes explications.

AFFICHAGE : 18. C'est quand même le but du jeu, il vaut mieux qu'il soit réussi !

CONVIVIALITE-ERGONOMIE : 12. Quand tout marche, le logiciel est facile d'utilisation.

ORIGINALITÉ : 16. Ou comment faire soi-même ce que l'on retrouve dans des logiciels du commerce.

INTERET : 10. Certains défauts empêchent une note plus élevée.

RAPPORT QUALITE/PRIX : 5. Difficile d'obtenir une bonne note quand tout ne fonctionne pas correctement.

PUISSANCE ET RAPIDITÉ DU TRAITEMENT :10. La mauvaise qualité de la documentation constitue une entrave au bon déroulement des applications

AUTRE : 10. L'idée est bonne, il faut la concrétiser, la mise au point ne devrait pas être trop difficile.

NOUVEAUTES



PREVIEWS

DEMAIN HOLOCAUSTE de Chip

Décidement les menus déroulants sont très à la mode. Vous les retrouverez dans Demain Holocauste pour construire et équiper votre super-astronef. Le thème du jeu : un vaste voyage galactique qui vous mènera sur des territoires ennemis ou amis à la recherche de l'arme défensive XR 11. Le plus dur de l'histoire, c'est que vous n'avez qu'une vie. Si vous êtes abattu, il vous faudra recommencer à la case départ.



GALVAN d'IMAGINE

Vous êtes le dernier survivant des troupes d'élite de la Police Spatiale. Un par un, ils se sont lancés à la recherche des Forces Malfaisantes de la planète Cynep et ont tenté de les détruire. A leur suite, il vous faudra pénetrer dans les dangereuses Cavernes Techno et anéantir les défenses de Cynep. Personne ne peut vous renseigner sur ces défenses, et votre seule information est que les Cavernes Techno sont gardées par un démon à têtes multiples dont chaque tête doit être tuée séparément.



HMS COBRA de Cobra Soft

Vous êtes à bord du HMS Cobra, le vaisseau amiral de l'escadre qui fait route vers Mourmansk. Depuis l'Islande, votre base de départ, la route est longue, et les forces nazies rôdent. Ce jeu de stratégie maritime se déroule en temps réel, et la météo aléatoire peut jouer un grand rôle sur les événements. Avec votre joystick ou au clavier, vous pourrez commander toute l'escadre. Le logiciel est accompagné d'une carte marine recouverte d'un transparent et d'un rapporteur. Grâce à ce Plotter Desk vous pourrez pointer et suivre l'évolution de tous vos navires sur la mer du Nord. La véritable histoire de la bataille est retracée dans le livre "La bataille des convois de Mourmansk 1941-1945" de Jean-Jacques Antier fourni avec le jeu.



NEXOR de Design Design

Vers la fin de la guerre contre Andromeda, les armées terriennes ont chassé de leur galaxie la plupart des envahisseurs et se trouvent en face du dernier bastion ennemi, la forteresse invincible d'Orion. La seule façon d'éliminer cette menace est d'utiliser l'arme secrète Némésis. Mais ses constructeurs ont été massacrés par une attaque surprise, et il n'y a qu'un rescapé, le chef de la sécurité. Il lui faudra retrouver les plans épars du Némésis, puis s'échapper de la base secrète.



MASQUE de Ubi Soft

Votre femme a été retrouvée un couteau planté entre les deux épaules. Vous partez à la recherche d'un témoin caché à Venise, en plein carnaval. Dans vos pérégrinations, vous aurez à questionner de nombreux personnages. L'originalité du jeu vient de son analyseur de syntaxe très souple qui permet d'établir un vrai dialogue avec les personnages.



BEACH HEAD II de Access

Ce jeu est la suite du numéro 1, et on le retrouve dans la compilation Gold Hits. C'est pourquoi on se demande ce que vient faire cette cassette toute seule alors qu'on peut avoir quatre jeux pour le prix d'un. De toutes façons, le jeu est nul, les graphismes immondes, l'animation ridicule et le scénario d'une bêtise à pleurer. Passez votre chemin.



DRUID de Firebird

Jusqu'à aujourd'hui, la paix régnait sur Belorn. Mais quatre princes-démons viennent de franchir une porte inter-dimensionnelle. Ils sont maintenant cachés dans le donjon du château du diabolique Acamantor, attendant de répandre le Mal. Avant que le chaos ne ravage la planète, il revient au dernier des Grands Druides de détruire les princes et de refermer la porte. Quand vous aurez réussi, vous atteindrez le plus haut grade druidique, celui de Maître de la Lumière.



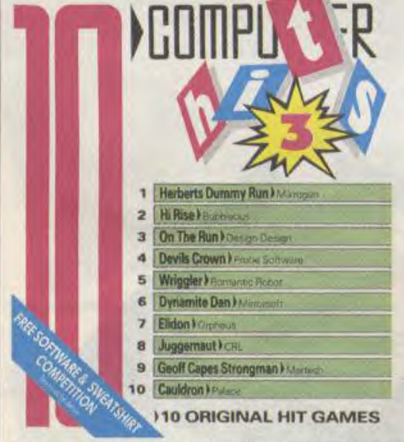
SPEED KING de Mastertronics

Enfourchez la dernière production des meilleures usines japonaises et parcourez des circuits aussi divers que Daytona, le Paul Ricard ou Silverstone à son guidon. Seul en piste, il vous faudra vaincre le chronomètre et les aléas de la conduite sportive. Ce jeu d'une qualité très moyenne vous fera passer quelques bons moments pour un prix très modique.



BRICOLE

10 COMPUTERS N°3 de Beau Jolly



Et encore une compilation, une ! Pour les petits et les grands, retrouvez Herberts Dummy Run (arcade), Hi Rise (arcade), On the Run (arcade-aventure), Devils Crown (arcade), Wriggler (arcade-aventure), Dynamite Dan (arcade), Elidon (arcade), Juggernaut (simulation de camion), Geoff Capes Strongman (simulation sportive) et Cauldron (aventure).

MULTIFACE 2, POUR NE PAS PERDRE L'INTERFACE

Oui, nous direz-vous, nous avons déjà parlé de cet engin dans notre précédente édition ! Vous avez raison, cher lecteur, mais votre colère n'est-elle pas atténuée par cette superbe photo vous représentant la Multiface 2 en pleine action ? Vous le savez certainement, le grand intérêt de cette interface qui se branche sur le connecteur d'extension du CPC est de pouvoir stopper n'importe quel programme à n'importe quel endroit. Par la suite, il sera



bien évidemment possible de faire une copie de sauvegarde du logiciel ainsi stoppé, sur cassette ou sur disquette. Le chausse-trappes de l'histoire est que le logiciel en question ne pourra être rechargé et fonctionner que si l'interface Multiface 2 est connectée sur l'Amstrad. Ainsi s'envolent les rêves de diffusion sauvage des logiciels, et que c'est bien fait pour vous, na ! L'autre intérêt de cette interface est le moniteur incorporé qui permet de lister, modifier et examiner consciencieusement toute la mémoire vive au moment de l'interruption. Quoi de mieux pour pouvoir faire des progrès en langage-machine, et découvrir les secrets des meilleurs programmeurs du moment ? Là où le bât blaisse, c'est que ce moniteur est affligé du syndrôme de l'escargot, et qu'il ne travaille que sur un rythme de fonctionnaire les jours de grève. Entre l'entrée d'une instruction et son exécution, on a souvent le temps de philosopher, en pesant le pour et le contre, sur la vitesse peut-être un tantinet surévaluée des routines en langage-machine. Mais en fermant les yeux, ça passe quand même beaucoup ieux, on a l'impression de voir la mer... Sinon, ça coute 575 F, et c'est distribué par la société CAS.

ON RECTIFIE

On n'en finit plus de se prendre pour Libé, ici. Encore un rectificatif, un ! Ce coup-ci, il porte sur le test comparatif des comptabilités pour PCW d'Alphasoft et Côte Ouest paru dans le dernier numéro. Les noms ont été inversés dans le tableau des caractéristiques, ce qui donnait des informations inverses de celles contenues dans l'article. Reprécisons donc que Bilan Plus de Côte Ouest coûte 1174 F et la comptabilité d'Alphasoft 750 F. Nous prions donc ces deux sociétés de bien vouloir nous excuser pour cette erreur. Quant au journaliste qui en est responsable, il a été affecté à la circulation, ça lui fera les pieds, na !

ENCORE 30 SECONDES !

Si, encore 30 secondes avant de boucler, juste le temps d'une dernière nouveauté ! Non, pas ma disquette ! Je veux juste dire qu'on vient de recevoir une boîte qui emballe une interface vidéo pour CPC. Hé, pas de baffe, quand même ! Faut ajouter que j'ai pas eu le temps d'ouvrir la boîte, que dessus y'a écrit "Made in Italy" (c'est une marque ?), que ça dit aussi que ça permet de transformer votre moniteur Amstrad en téléviseur UHF ou VHF, que ça sortira en noir et blanc ou en couleurs, qu'il y a six boutons de présélection des canaux, qu'il y a une fiche Pal et une Péritel pour les pauvres petits qui n'auraient pas un moniteur Amstrad, que ça devrait coûter dans les 1400 F... Ouille, oui, j'ai fini ! Bon je vous en dirai plus la semaine proch...

HISTOIRES A RALLONGE

D'après le vieux dicton populaire, les plus courtes sont les meilleures. Certes, mais bon, certes, mais nous tous, Amstradistes moyens n'en sommes pas obligatoirement convaincus. Ainsi serions-nous nombreux à aimer prendre nos distances d'avec l'écran de notre CPC. C'est vrai, quoi ! Dix centimètres de câble entre le clavier et l'écran, c'est pas la meilleure solution pour le repos des yeux. Alors la rallonge de Genica qui comporte alimentation et vidéo, elle simplifie bien la vie. Il existe deux modèles de cette rallonge, une pour 464 à deux câbles et comme les gens de Genica ne sont pas des têtes d'œuf, une à 3 câbles pour le 664 et le 6128, puisqu'il faut également alimenter le lecteur de disquettes. Les prix sont respectivement de 130 et 180 F.

Dans la catégorie Rallonges en tous genres, ça bouge en ce moment, ça bouge. En plus de ces câbles qui permettent d'éloigner le clavier de l'écran de votre CPC, vient également d'apparaître un câble qui se branche sur le bus d'extension et qui propose deux connecteurs, ce qui est quand même bien si l'on souhaite connecter plusieurs périphériques en même temps. Extase ! Et le prix de cette félicité n'est que de 245F. C'est quand même dans vos moyens ?

Dans le même ordre d'idée, et bien qu'il ne soit pas ici question de rallonge, signalons l'apparition d'un câble magnétophone pour 6128. Celui-ci possède une fiche de télécommande bien utile pour le chargement de certains jeux. Il coûte 50 F.






TOBROUK, C'EST CABLE.

Si vous avez lu le numéro 2 d'Amstradebdo, vous aurez certainement remarqué l'article consacré à Tobrouk 1942 d'Ere Informatique. Dans ce papier, nous mettions l'accent sur une des originalités du jeu, le câble permettant de relier deux CPC pour faire une partie avec un copain. Ere Informatique vend ce câble 99 F et sous forme de kit à monter soi-même. Ça ne vous emballe peut-être pas de claquer des sous en plus du jeu proprement dit. Du moins, c'est ce qu'on s'est dit ici. Et on a trouvé un moyen de faire des éconocroques. Vous devez certainement avoir deux joysticks hors d'usage qui traînent dans un coin, juste bons à ramasser la poussière ? Si c'est le cas, il vous suffit de couper le câble de ces bâtons de joie et de relier ces deux morceaux de câble en conservant l'ordonnancement des couleurs de fil. Précisons, on ne sait jamais, que c'est le côté du fil qui aboutit à la prise sur l'ordinateur qui compte, pas l'autre. Bidouille simple et qui ne coûte pas un rond. Ceci dit, n'allez quand même pas acheter un joystick neuf pour procéder à cette manip !

JAGOT-LEON : LE DIVORCE

Vous imaginez Roux sans Combaluzier, Jeumont sans Schneider, Boileau sans Narcejac ou Richard sans Bessière ? Non, comme on n'imaginait pas Jagot sans Leon. Et pourtant, tout arrive. Voilà donc que le célèbre binôme, constructeur d'extensions matérielles en tout genre pour la gamme CPC, se sépare. Si Jagot continue les activités de la société, Léon, lui, part se refaire une petite santé dans l'Ain pour y ouvrir une boutique. Une boutique de quoi, je vous le demande ? Elémentaire : une boutique de micro-informatique qui sera sise à Bergey. Léon voudrait-il vérifier les bienfaits du retour à la terre ? Une enquête est ouverte...

MY TAILOR IS RICH

Ebahi, carrément sur les fesses ! Quand même, un pareil évènement, qui aurait pu y croire ? En arriver là, c'est affreux, insoutenable. Nos héros réussiront-ils à s'en remettre ? Vous le saurez en...STOP STOP STOP...

Je sais, c'est dur pour vous, vous avez raté le début de l'émission. Conclusion, vous ne savez absolument pas de quoi il était question. Alors comme on ne va quand même pas vous laisser dans l'ignorance, je vous relivre la nouvelle. Accrochez-vous, il y a quand même de quoi s'amuser... FIL, qui ne recule devant rien et surtout pas devant le progrès, s'apprête à commercialiser sur CPC une méthode d'apprentissage de l'anglais, la célèbre méthode à Mimile, pardon, la méthode Assimil. Génial, non ? On va pouvoir répéter tous en cœur : My dealer is rich !

COPAINS DE BERCEAU

Naître le même jour, ça crée des liens, on fréquente la même crèche, les mêmes berceaux et les mêmes pâtés de sable. Alors, vous pensez, Megam et votre journal préféré, Amstradebdo, comme on est né le même jour, on se sent proche. Ce qui fait qu'on vous tiendra régulièrement au courant de tout ce qui se passe à La Villette : animations, créations, nouveautés.

Et comme on a envie de faire partager notre émotion avec nos lecteurs, qu'on les aime tant, on renouvelle l'offre faite dans notre numéro 1. Il vous suffira de vous présenter à l'entrée de Megam avec le numéro d'Amstradebdo que vous avez entre les mains pour que l'on vous fasse bénéficier d'une réduction ou d'un jeton gratuit. Avouez que ça a du bon, les jolies naissances comme celle-là.

DE L'OR A PARIS

Si l'on ne décernera pas les médailles d'or des prochains Jeux Olympiques à Paris, on trouvera quand même le moyen d'approcher ce noble métal en se rendant ou en écrivant au 3, rue de l'Arrivée, tour C.I.T., 75014 Paris. A cette adresse, U.S. Gold la bien-nommée vient d'ouvrir un bureau parisien. Ce n'est pas encore une filiale, à l'instar d'Elite, mais c'est quand même une initiative qui mérite d'être suivie.

WANTED PROGRAMMEURS ET MUSICOS



Hey, man ! Ecoutez les dernières nouvelles. Ça peut vous intéresser. Vous êtes programmeur, une bête du langage-machine ou d'un autre langage évolué ? Ou vous êtes un Dieu de la musique sur Amstrad ? Alors, bavez, et courez, courez, car on a besoin de vous ! Pour écrire des softs ludiques, oui, et qui seront commercialisés. Alors comprenez, ils ne recherchent que du haut-de-gamme, des apaches, des flèches de l'assembleur, et des Mozart de l'Amstrad. Et toi, p'tit gars, si tu corresponds à ce profil, lâche ton clavier cinq minutes et envoie un courrier à Ubi Soft au 1 voie Félix Eboué, 94000 Créteil.

LA LIVRAISON DE LA SEMAINE

DES SOFTS POUR S'AMUSER





FROST BYTE
de MIKROGEN

Notice	: 12
Graphisme	: 14
Animation	: 14
Son/Bruitages	: 10
Intérêt	: 13
Originalité	: 11
Qualité/Prix	: 15

13/20

Pour une promenade glaciale dans des cavernes piégées avec un drôle de tuyau qui saute.

Brrr !... Fait bon comme dans un frigo avec ce logiciel-là ! Frost Byte, on vous le traduit, ça veut dire "la morsure glacée". D'ailleurs, vous n'êtes pas volés sur la marchandise : une centaine de cavernes toutes blanches, glaciales, pas rassurantes. Mais quand même, le jeu est de qualité et vous réchauffe le cœur. Vos petits copains, les Kreezers, ont été capturés et vous partez les délivrer. Vous avez déjà vu une tête de Kreezer ? C'est une sorte de bout de tuyau souple qui avance en se tordant, qui sait aussi sauter et se tenir tout droit : pas de mauvaises pensées ! Le pauvre vieux n'a pas de munitions, il les ramasse au passage. Il ne s'agit pas de tirer bêtement comme un fou : chaque salle a sa solution et son trajet, un moment précis où il faut détruire les monstres et une ou deux astuces en prime. Le tir est difficile : le tuyau-Kreezer tire toujours dans la dernière direction de son mouvement. Donc, s'il vient de sauter, il est tout droit et il tire en l'air ! Gênant et inutile, car les monstres rôdent le plus souvent au niveau du sol verglacé. Au fur et à mesure, Le Kreezer peut augmenter ses pouvoirs en trouvant des pastilles d'énergie (bonjour pépé Pacman) pour, au choix, sauter plus haut, tomber plus bas ou se déplacer plus vite. Le tout est rendu avec un graphisme honorable et pas mal d'imagination.



THRUST
de FIREBIRD

14/20

Notice	: 12
Graphisme	: 14
Animation	: 15
Son/Bruitages	: 16
Intérêt	: 15
Originalité	: 14
Qualité/Prix	: 16

Dérivé du GRAVITAR des arcades, un sympathique jeu d'action pure. La simplicité des graphismes et sa complexité croissante concourent au charme de THRUST.

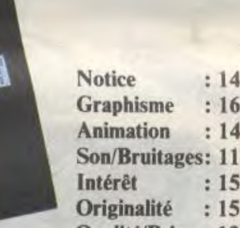
Comment, Capitaine Zrack, vous n'avez rien à faire ce week-end ? Une petite mission vous comblerait de plaisir ? Bon, ça vous dit d'aller faire sauter quelques installations ennemies ? D'accord, on vous fournit un vaisseau-resto... Ben oui c'est tout ce qu'il reste. Vous devrez faire avec. Votre mission est simple : nous aimerions récupérer les sphères qui contiennent des documents compromettants pour les généraux ennemis. De sordides histoires de mœurs... Mais, à la guerre comme à la guerre ! Rapportez-nous ça et votre prime sera considérablement augmentée.

Les Zappeurs ennemis sont fournis en énergie par des réacteurs et vous savez que lorsqu'un réacteur sproutche il n'en reste plus grand-chose. Vous allez donc gentiment les pilonner jusqu'à ce que réaction en chaîne s'ensuive. Si vous manquez de carburant, vous en trouverez sur place. Oui, je sais qu'il est difficile de faire le plein sous le feu ennemi et qu'un vaisseau-resto et un chasseur ce n'est pas tout a fait la même chose, mais vous êtes un as, non ? De toute façon, vous n'avez pas le choix ! Bonne chance ! ! !

Surgissant de l'hyper-espace je fonce droit sur l'ennemi. Mes vecteurs graphiques scintillent dans le vide de l'espace. Tout à coup, je me mange une rafale de plasma ! Heureusement que j'avais déclenché mon bouclier protecteur. Vengeance ! Je fonce droit sur l'ennemi, mon unique laser de cuisine crache la mort. Dans une gerbe d'étincelles la centrale ennemie sproutche ! J'aurais peut-être dû m'éloigner...

SHANGAI
d'ACTIVISION POUR PC1512

14/20



Notice	: 14
Graphisme	: 16
Animation	: 14
Son/Bruitages	: 11
Intérêt	: 15
Originalité	: 15
Qualité/Prix	: 13

Un jeu agréable et esthétique. Un bon Shangaï pour les fraîches soirées d'hiver.

Il était une fois, en 500 avant Amstradebdo, en Chine, un bateau nommé le "MA-JONQUE" qui dérivait doucement sur le fleuve alors qu'à bord, un dialogue d'une intensité à peine croyable se déroulait :

- "Euh, s'il te plaît, Chef des pirates, si tu reculais la lame de ta hache effilée de quelques centimètres, je pourrais peut-être te raconter une belle histoire ".

- "T'as 9 secondes six dixièmes pour déballer ton histoire. Accouche !

- "Merci, Monsieur le chef, il y en a largement 2 de trop ! Sais-tu combien de tuiles a le DRAGON ? Tu t'en tamponnes ! Ne cherche pas : il en a 144. D'ailleurs, c'est de l'imaginaire. Le DRAGON est un empilement de pièces appelées tuiles, d'aspect identique à celles du MA-JONG. Au centre, il y a 5 tuiles en hauteur, autour 4, puis 3, etc. Attends, j'ai une vision : ça s'appellera, SHANGAÏ, on y jouera avec une souris. Il faudra faire des paires, vu que plusieurs tuiles sont identiques, ou des brelans ou même d'autres combinaisons plus compliquées pour lesquelles on pourra cliquer les règles à l'écran. Ce sera une espèce de grande réussite, joliment présentée, avec des options en solitaire, à plusieurs pour rire, à deux pour que le plus pourri l'emporte, ou même sérieux pour la compétition. Attends ! j'ai une autre vision : chaque DRAGON sera unique et ses tuiles disposées de façon aléatoire au début, mais l'option de sauvegarde sera possible. On pourra choisir son temps de jeu, en remonter le cours jusqu'au début et plein d'autres petits raffinements qui ne pourraient que charmer une âme sensible comme la tienne ! "

- "COUIIIc.. ! Nettoyez ça vite fait, fidèles servantes et préparez ma couche, je fais juste un saut au MA-GHA-SIN pour prendre le LO-GI-CIEL et j'arrive ! !"



POPEYE
de MACMILLAN SOFTWARE

13/20

Notice	: 13
Graphisme	: 12
Animation	: 16
Son/Bruitages	: 11
Originalité	: 14
Intérêt	: 14
Qualité/Prix	: 13

Un soft amusant. Un graphisme, des personnages d'une taille inhabituelle pour des épreuves classiques bourrées de vitamines.

Tut ! tut ! J'suis Popeye, le mariiin, tut ! tut ! Ouais, même que je suis obligationné de trouver 25 cœurs, éparpillés un peu partout, pour que ma chère, fiancée, Olive Oil, elle soye fiaire de moi et sùre que nôtre amour, il mourre pas ! J'ferai tout c'que voudra ma chaire Olive, ouais, foie de marin, et le plus vitement qui soye possible ! En attendant, faut éviter le sournois Brutus, le zoiseau géant, le dragon enflammateur, la sorcière balayeuse et c'est beaucoup moins facile qu'un championnat du monde de boxe poids zultra-lourds ! Heureusement, y traîne quelques boîtes de "spinach" un peu partout, slurp ! Que ça me redonne une vie supplémentaire !

Où ça que ça se passe ? J'vous le déclarationne tout de suite : dans un phare, en dessous de la mer, sur le toit d'une maison, dans un canon et même dans une soucoupe volante. Pour rentrer dans les maisons, faut trouver les bonnes clefs, sûr, car comme dit le pouête bien connu : " faut bien qu'une porte soye toute verte ou germée " .

La créature de Elsie SEGAR, popularisée par les dessins animés de Max FLEISCHER, après avoir fait une brève apparition au cinéma et obtenu un franc succès comme jeu d'arcade chez Nintendo, revient ici pour notre machine chérie (CPC mon amour !). Il ne s'agit heureusement pas d'une adaptation, l'histoire et les tâches sont suffisamment originales pour que nous soulevions une paupière intéressée. Ce qui frappe, tout d'abord, c'est la taille du marin borgne : presque un demi-écran ! Et Brutus est plus grand encore ! L'autre originalité est la possibilité de se mouvoir, malgré un décor plat, dans 4 directions différentes : gauche, droite, avant et arrière. Popeye peut donc passer devant un objet, derrière, rentrer dans une maison, sauter, grimper à la corde, descendre et monter des escaliers, etc. En revanche, le déplacement pêche un peu par sa lenteur et les couleurs, bien que lisibles, sont criardes et peu léchées.



DISK 50
de CASCADE GAMES

1/20

Notice	: 0
Graphisme	: 2
Animation	: 1
Son/Bruitages	: 1
Intérêt	: 2
Originalité	: 0
Qualité/Prix	: 0

45 fois zéro + 5 fois 10 font pas loin de 1/20.

Je les ai tous regardés ! Si, si, je le jure ! Je crache même sur la moquette si vous voulez ! Vous vous rendez compte, à 1 mn 30 par jeu, service compris, ça m'a pris au bas mot, 75 minutes !

J'en vois qui ricanent en se disant que, pour tester 50 jeux, c'est pas trop cassant de passer 1 heure et quart sur la bécane ! Erreur, erreur, ça a été aussi pénible qu'une interro de Maths quand on n'a pas révisé ! (Déjà, quand on révise...).

Parmi les moins mauvais, on peut citer (pour les oublier aussitôt) : Nemesis IV, un othello pas performant, Draughts, un jeu de dames mais avec des règles anglaises et Dundgeon, un jeu d'aventure sans graphisme et entièrement english. Sincèrement, je n'ai pas trouvé beaucoup d'intérêt à ces jeux basic qui traînent ou ont traîné dans la plupart des revues. Le cœfficient ludique attaché à ces programmes ne dépasse jamais la demi-minute. Le plus consternant peut-être, c'est que l'éditeur les commercialise avec une protection ! Il a eu peur qu'on les lui vole ou quoi ? Le déplombage de la cassette vous tente ? Il sera certainement plus intéressant que les jeux eux-mêmes ! Le moindre petit jeu de Mastertronics à 29,90 F est un chef-d'œuvre à côté de ces calamités mais, je me laisse emporter, j'attige, j'exagère un tantinet parce que, malgré tout, je vois quand même un intérêt dans ce soft : l'illustration d'un théorème de Maths de 3ème, à savoir : " Un produit est nul si et seulement si un des facteurs du produit est nul " *et dans le cas particulier rencontré ici, tous les composants du produit sont nuls !*

GLIDER RIDER
de QUICKSILVA

13/20

Notice	: 12
Graphisme	: 16
Animation	: 17
Son/Bruitages	: 14
Intérêt	: 12
Originalité	: 11
Qualité/Prix	: 12

De la moto et de l'aile volante au-dessus d'une île infernale, complexe guerrier bourré de lasers et de méchants robots.

Il y a des îles pour bronzer... Ce n'est pas le cas de l'Eos Island : installations militaires démentielles, lasers à tous les coins de rue, robots massacreurs sous chaque cocotier ! La visite touristique s'annonce passionnante, d'autant que vous avez loué, dès votre arrivée, une moto, une aile volante, et un drôle de bidule qui vole, qui roule, qui saute, dénommé Microlite. Une mission à la James Bond : détruire les 10 réacteurs nucléaires qui alimentent le complexe, retrouver le sous-marin qui vous attend et vous casser en ayant fait le maximum de dégâts. Et ça commence de façon charmante : la mer est bleue et scintille sous le soleil, la côte est verte et ombragée, et la moto tourne au quart de tour. Et tranquillement, vous vous baladez d'écran en écran , sans être gêné par rien, même pas par les buttes et les pentes car, vraiment, la bécane est tout terrain !... Remboursez, je m'ennuie ! Minute... Le complexe est au centre de l'île et là, la moto trinque : des lasers presque invisibles (au point même qu'on se demande si ce n'est pas une faiblesse du programme), des pièges qui vous pètent les roues comme du bois sec, et ainsi de suite. On enclenche l'aile volante, c'est encore meilleur... Et boum, et pan, et badaboum, j'évite les lasers et je balance mes grenades ! Conclusion : joli, mais bestial et sans tactique. Les trois véhicules sont de l'esbroufe. Et l'île est vraiment trop petite. Pas fameux.

Loriciels fait





AMSTRAD
Bientôt compatible PC

BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcours le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'enverront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.



Dément... Nouvelle génération de graphismes !

AMSTRAD

LE PACTE

LE PACTE

En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permit un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons.

Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.

revivre vos micros...

Une nouvelle génération de softs à tout fracasser !!!

MGT : le mégasoft à avoir absolument !

AMSTRAD



TOP SECRET

Un coup d'état dans ton pays !!! Il n'y a pas une minute à perdre pour sauver le président. Vite prends ton arme et lance-toi dans une folle course-poursuite à travers la ville où règnent l'angoisse et la violence.

1er SOFT ANTIBIOTIQUE



BACTRON

Bactron, ennemi des virus se balade dans ton corps depuis ta naissance Mais aujourd'hui ceux-ci risquent d'avoir le dessus et tu dois aider Bactron à les vaincre. Guide-le dans le dédale de tes organes et libérez ensemble les enzymes de guérison enfermés dans les cubes jaunes disséminés à travers ton corps.

AMSTRAD et THOMSON

MGT

Un superbe jeu d'arcade et d'aventure qui t'entraînera dans l'antre d'un énorme complexe spatial. Là, tu rencontreras l'inconnu, et à bord de ton Magnetik Tank, tu devras combattre pour survivre et tenter d'en ressortir vivant.

AMSTRAD et THOMSON



loriciels®

81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F

Distribution : LORIDIF
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

PRESENT A AMSTRAD EXPO DU 21 au 24 NOVEMBRE LA GRANDE HALLE DE LA VILLETTE

GRATUIT LORICIELS NEWS

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom ....

Prénom .... Age ....

Adresse ....

Ville .... C.P. ....

Votre matériel ....

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

Avez-vous un Minitel ? * OUI NON

* Cochez la case correspondante.



SYBEX : DES LIEVRES !

Sybex, ils font comme les petits copains, ils essaient de dégainer plus vite que leur ombre, d'écrire à la vitesse de la bière. Et comme le sujet du concours est actuellement le PC 1512, on assistera courant Novembre à la sortie de trois livres consacrés à cette machine. Si si, vous avez bien lu, TROIS livres d'un coup ! Les auteurs-maison ont dû en mettre un coup pour réussir ce tour de force, mais il convient d'attendre de voir le résultat avant de commencer à jeter des louanges car Sybex a pour habitude de réserver des surprises, parfois bonnes, mais quelquefois beaucoup plus désagréables. Premier point avant même d'avoir vu le contenu des bouquins, ils exagèrent ! Trois bouquins pour parler 1) du Basic 2, 2) du DOS Plus, 3) de l'utilisation de la machine. Première question, peut-être un peu naïve, mais le Basic et le DOS ne font pas partie de l'utilisation de la machine ? Bizarre quand même, on aurait pu penser qu'il y avait quand même une relation. M'enfin, moi, ce que j'en dis... D'après les renseignements fournis par le communiqué de presse de Sybex, il semblerait que le guide du Basic 2 soit le livre le plus intéressant de la trilogie, les deux autres ne laissant présager qu'une vague resucée des documentations fournies par Amstrad. Suivant une bonne habitude qui se répend dans le monde de la littérature informatique, deux de ces trois bouquins ont été écrits en duo. Le guide du Basic2 est l'œuvre de M. Laurent et J.L. Greco alors que le guide de l'utilisateur émane de N. Saumont et M. Laurent, que l'on retrouve décidément un peu partout. Ah ces stakhanovistes... Par contre le guide du DOS Plus n'a nécessité qu'un seul et unique P.M. Beaufils dont on ne manquera pas de saluer le courage en ces temps d'insécurité où il ne fait pas bon vivre en célibataire et encore moins écrire en soliste. Appréçions donc à sa juste valeur cette performance. Lui au moins méritera ses royalties sur les 128 F que coûtera son ouvrage. Ce prix est d'ailleurs celui auquel seront également vendus les deux autres bouquins, mais divisé en deux, ça risque de leur faire beaucoup moins à nos autres duettistes.

LE FORUM A UN BOCUSE.

Le Forum national des IBM PC et compatibles aura lieu à Lyon les 19, 20 et 21 Novembre prochains. Cette nouvelle n'a à priori pas de quoi bouleverser les foules malgré les nombreuses manifestations prévues. Sous la tutelle de Capric Organisation, ce forum proposera des conférences et débats organisés sous l'égide de l'Adira (Association pour le Développement de l'Informatique en Rhône-Alpes). Ces débats porteront principalement sur les sujets d'actualité de la micro-informatique, et même les plus brûlants. La preuve, on assistera à un débat réunissant "les grands de la micro" (C'est qui exactement ? Je veux des noms ! ! !) sur le thème particulièrement à l'ordre du jour : "la course à la baisse". Verrons-nous arriver des gens de chez Amstrad ? Leur point de vue risque d'être fort intéressant à entendre ainsi que celui des sociétés de logiciels comme Borland International qui suivent une stratégie commerciale relativement proche de celle d'Amstrad. Si les intervenants veulent bien y mettre un peu du leur, il se peut qu'on assiste à quelques débats passionnés. Cela changera agréablement de la perpétuelle litanie d'interventions sur le thème : "on est les plus beaux, on est les plus forts", fort prisé dans le gotha de la micro-informatique. Le visiteur pourra également participer à des ateliers de formation et d'initiation basés sur des cas réels d'entreprise. Reste à savoir si beaucoup de monde se déplace dans ce genre de manifestations pour participer à ce genre de rassemblements. A mon avis, les visiteurs seraient beaucoup plus intéressés par la remise des premiers Micros d'Or décernés par les organisateurs. Le plus attirant de l'histoire est que cela se passera à l'Abbaye de Collonges, haut-lieu de la restauration française puisque le chef n'est autre que Paul Bocuse ! Inutile de dire qu'on va se bousculer au portillon pour participer à cet évènement. Dis, chef, j'peux y aller, à Lyon ? Tu vas voir que le reportage que je vais t'en ramener, il ressemblera à un véritable festin d'informations... Gasp ! Me serais-je trahi ? Pas encore ? Alors noyons le poisson en signalant que la première édition du Forum National avait accueilli 70 exposants et 6000 visiteurs en novembre 1984. Inutile de dire que les organisateurs s'attendent à une augmentation importante des effectifs. Je parierais qu'ils y réussiront, surtout si les invitations chez Bocuse sont suffisamment nombreuses. Slurp ! ! !

COMPATIBILITE CHERIE

Ben vous savez quoi ? J'ai même réussi à toucher l'Amstrad PC 1512 de la boîte, voui voui. C'est pas si évident que ça parce qu'ils sont comme des affamés dessus, les petits copains. Heureusement, pendant une journée, mais en ne s'arrêtant pas, j'ai pu profiter de la machine tout seul comme un grand. Le résultat des courses, c'est que d'abord, le bruit qui court en Angleterre faisant du PC 1512 une véritable locomotive à vapeur n'est qu'un bruit sans fondement, du moins en ce qui concerne l'exemplaire que nous avons pu obtenir. Pourtant, celui-ci a tricoté une journée entière, torturé par mes mimines impitoyables de testeur fou. Et si dans l'ensemble, une large majorité des logiciels testés a franchi sans problème le cap de la compatibilité, il n'en a pas été de même pour tous. Ainsi, Hacker II, Designer's Pencil, Ghostbusters et Music Studio de chez Activision ont obstinément, et malgré des suppliques répétées, refusé de tourner sur l'Amstrad. C'est un peu une pierre dans le jardin de cette société de logiciels de qualité qui avait publié, il y a peu, un communiqué présentant ses



logiciels compatibles avec le PC 1512. Hacker II faisait partie de la liste des produits compatibles mais les faits ont infirmé cette assertion. On ne peut guère en vouloir à Activision en raison de la qualité prononcée des logiciels qu'ils commercialisent. Et l'on pourra toujours se consoler en constatant que Alter Ego, ce fabuleux jeu psychologique d'un intérêt sans précédent, tournait parfaitement sur le PC 1512. Au même titre d'ailleurs que des programmes aussi divers que Shangaï, dont vous trouverez un test dans ces colonnes, F15-Strike Eagle de Microprose ou Reflex de Borland. Et là, je ne parle pas de la version adaptée aux caractéristiques spécifiques de l'Amstrad mais de la version vendue au tout-venant du compatible IBM. Où est alors l'intérêt d'acheter une version spécifique Amstrad ? Tout simplement qu'elle coûte près de 50% moins cher que sa sœur aînée, au prix de quelques limitations du programme. Mais celles-ci ne brident pas l'utilisation du produit ainsi qu'il est indiqué dans ces pages, à l'intérieur de l'article sur Sidekick et Reflex. Bref, me direz-vous, mais quelles sont les premières impressions laissées par cette machine ? D'abord, le clavier n'est pas extraordinaire, n'ayant pas la qualité de frappe de son inspirateur, l'IBM. De plus, la touche Alt n'est plus à la place qu'on lui destine habituellement, pour maintenant se placer à côté de la touche Ctrl, ce qui peut parfois amener des gags fumants, si l'on ne regarde pas où l'on pose ses petits doigts. Sinon, GEM, c'est beau, mais ce n'est pas très nouveau. La souris est malcommode d'utilisation, comme beaucoup. Bien peu ont réussi à atteindre la quasi-perfection de déplacement de la souris du Macintosh. Les lecteurs de disquettes semblent tricoter à une vitesse bien supérieure à ceux d'un IBM, ce que confirme le chronométrage du chargement d'un DOS. Ceci dit, il ne s'agit là que de premières impressions qui se doivent d'être confirmées par un essai beaucoup plus complet. J'espère donc que l'aubaine va se représenter et pouvoir vous donner rendez-vous pour une très prochaine échéance, je l'espère !

APPLICATION

SIDEKICK : UN SACRE OUTIL

En gros, on dénombre deux types d'utilisateurs de micro-ordinateurs. D'un côté l'opérateur passif qui se conforme strictement au mode d'emploi de son logiciel, ne cherchant jamais à faire preuve d'initiative, de l'autre l'astucieux personnage qui cherche à aller plus loin dans l'emploi de son logiciel et de sa machine, en cherchant à découvrir et à innover. Sidekick est un excellent révélateur des différents types d'utilisateurs. Il est tout à fait possible de se servir de ce fabuleux petit utilitaire en se conformant strictement aux applications prévues par le mode d'emploi. Mais se limiter à ces cas serait frustrant dans le sens où Sidekick offre de nombreuses possibilités malheureusement pas toujours connues. En particulier, l'installation, le bloc-notes et la calculatrice peuvent être utilisées à des travaux pour lesquels on n'aurait jamais songé à les employer.

INSTALLER SIDEKICK DANS SES MEUBLES

Comme on use d'un chausse-pied pour entrer dans un soulier neuf, il faut savoir qu'un logiciel quel qu'il soit, nécessite une procédure d'installation. Comme beaucoup d'autres, c'est le cas de Sidekick, surtout si l'on tient à se servir du bloc-notes d'une façon efficace par la suite.

Ce bloc-notes est la section la plus intéressante de Sidekick et elle réclame une attention toute particulière. Le bloc-notes s'utilise très efficacement comme éditeur de textes, à la façon d'un logiciel de traitement de texte du type de Wordstar. Compatible avec ce dernier comme avec dBase, le bloc-notes est un outil idéal pour un grand nombre de tâches. On pense particulièrement à l'édition de programmes dans des langages compilés ou dans des environnements de développement rigides. Autre exemple, la modification d'un fichier AUTOEXEC.BAT, ces fichiers qui s'exécutent automatiquement au démarrage du système. Au lieu de passer par les utilitaires fournis avec le DOS comme EDLIN, l'usage du bloc-notes permettra un travail très nettement simplifié.

Alors, comment procéder ?

Dans le menu de l'installateur de Sidekick, vous trouverez une fonction qui adapte la taille d'un fichier éditable dans le bloc-notes et ce, jusqu'à 50 000 caractères, taille très confortable pour travailler sur n'importe quel texte, surtout que les 512 Ko de mémoire vive du PC 1512 autorisent un confort de travail certain. Par ailleurs, rien ne vous interdit d'adapter les couleurs pour obtenir un meilleur contraste, utile dans une application traitement de textes du bloc-notes.

Tout le monde le sait, ou devrait le savoir, Sidekick est un programme résidant en mémoire vive, qui se juxtapose à une autre application, restant en sommeil tant qu'on ne l'appelle pas. Par défaut, on réactive Sidekick en appuyant simultanément sur les deux touches Shift. Comme cette commande demande une chouette petite gymnastique pour être exécutée, installez donc une deuxième commande plus astucieuse comme Alt + Shift Gauche, accessible d'une pichenette du même index.

LE BLOC-NOTES, UN TRAITEMENT DE TEXTES ASTUCIEUX

Le bloc-notes est à disposition, comme tous les outils de Sidekick et ce, quelle que soit l'application en cours. C'est la technique des logiciels co-résidents en mémoire vive, appelée aussi pop-up. Un menu surgit sur l'écran, vous appuyez alors sur la touche F2 et cela vous permet de vous retrouver devant une feuille vierge ou avec un texte dans l'état où vous l'aviez laissé par la dernière sauvegarde.

La fenêtre qui s'affiche sur l'écran est ajustable de 3 à 22 lignes, laissant ainsi entrevoir une partie de la tâche interrompue. Si vous désirez voir les caractères semi-graphiques ou accentués, il vous faudra taper un Ctrl + Q et G qui activera le mode graphique.

L'éditeur de ce traitement de texte reprend l'essentiel des commandes de Wordstar, commandes expliquées à l'écran par l'appui sur la touche d'aide F1. A la limite, il est plus facile d'utiliser le bloc-notes pour écrire un programme sous dBase qu'avec son éditeur interne d'une grande lourdeur de pratique.

De puissantes fonctions permettent de remplacer un mot par un autre ou d'effectuer un "couper-coller" sur un bloc. Plus fort encore, le bloc-notes peut capturer du texte dans l'application suspendue. Pour cela, appuyez sur F4, et vous vous retrouverez dans l'application de départ. Marquez alors le début et la fin du bloc à transférer par Ctrl + K et B, et par Ctrl + K et K. Vous vous placerez alors dans le bloc-notes, à l'endroit où vous désirez positionner le texte capturé. Faites Ctrl + K et C, et le tour est joué, le texte est transféré. Cette méthode est idéale pour récupérer du texte d'endroits plutôt inaccessibles comme cela se passe lors d'un DUMP.

Dans la même veine, la commande Ctrl + Q et O importera la date et l'heure du système. Cette dernière commande liée à celle que nous allons étudier vous permettra de mettre la date et l'heure dans des logiciels qui en sont dépourvus comme Multiplan.

Cette nouvelle commande est en fait l'inverse de celle que nous venons de voir. Elle permet d'exporter un mot ou une succession de lignes, par marquage du bloc à transférer (voir les commandes plus haut) puis par la frappe de Ctrl + K et E pour affecter ce mot ou ce bloc à une touche du clavier. Une fois sorti de Sidekick, le fait d'appuyer sur la même touche restituera le texte comme si vous le tapiez au clavier. La restitution se fera, au choix, d'un bloc ou ligne par ligne. Ce dernier mode peut servir à forger un fichier de commandes "batch", en différé. A chaque appui sur la touche désignée, la commande suivante sera envoyée.

UNE CALCULATRICE IMPORT-EXPORT

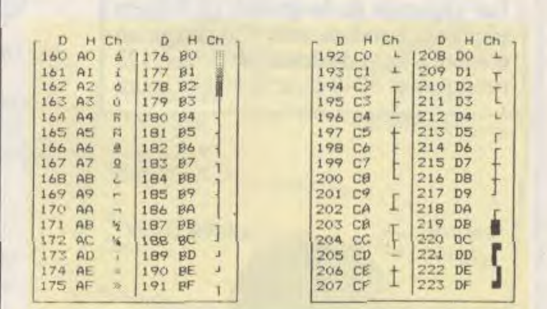
Vous êtes dans Multiplan ou dans le bloc-notes de Sidekick et il vous faut absolument entrer une valeur numérique compliquée. Drame, votre calculette est K.O. Vous pouvez alors utiliser la calculatrice de Sidekick sans quitter votre tâche. Elle compte en décimal, mais aussi en binaire et en hexadécimal. Elle fait les quatre opérations sur 12 chiffres plus les trois opérateurs logiques AND, OR et XOR. Elle est capable d'exporter son résultat vers une autre application en l'affectant à une touche de votre choix par un simple appui sur la touche P. Ainsi, la cellule de Multiplan recevra la bonne valeur sans bouger de votre chaise.

ELECTRONIC RENDEZ-VOUS

Sans être président d'une grande compagnie, votre agenda peut mériter d'être géré par Sidekick. Ce carnet de rendez-vous est associé à un calendrier quasi perpétuel. Pour chaque jour vous avez la possibilité de noter vos rendez-vous entre 8 heures du matin et 20 H 30 par demi-heure. Un dentiste ou un médecin peuvent parfaitement s'en servir. Une page de l'agenda peut également être exportée vers le bloc-notes pour être imprimée. Pour ce faire, activez d'abord le calendrier, mettez-vous à la bonne date, tapez Return pour passer sur les rendez-vous, appuyez suffisamment longtemps sur Alt pour faire réapparaître le menu de Sidekick, tapez sur F2 pour le bloc-notes, puis placez-vous dans l'écran à l'endroit choisi pour la réception de la page de l'agenda, tapez sur F4 pour l'importer, sélectionnez le bloc à transférer dans l'agenda par Ctrl + K et B et Ctrl + K et K, enfin, copiez dans le bloc-notes par Ctrl + k et C. Ne vous affolez pas, ceci est plus difficile à décrire qu'à faire.

LE RESTE

La table ASCII est aussi très utile, en particulier pour retrouver la valeur ASCII des caractères semi-graphiques permettant la réalisation de cadres. Ces caractères sont accessibles par la touche Alt maintenue enfoncée pendant que l'on tape le poids ASCII, compris entre 179 et 218. Sur le tableau qui suit, il faut signaler que la dernière colonne est spécifique à certaines imprimantes, et qu'elle peut se présenter sous une autre forme à l'écran.



D	H	Ch	D	H	Ch	D	H	Ch	D	H	Ch
160	A0	á	176	B0	░	192	C0	└	208	D0	╨
161	A1	í	177	B1	▒	193	C1	┴	209	D1	╤
162	A2	ó	178	B2	▓	194	C2	┬	210	D2	╥
163	A3	ú	179	B3	│	195	C3	├	211	D3	╙
164	A4	ñ	180	B4	┤	196	C4	─	212	D4	╘
165	A5	Ñ	181	B5	╡	197	C5	┼	213	D5	╒
166	A6	ª	182	B6	╢	198	C6	╞	214	D6	╓
167	A7	º	183	B7	╖	199	C7	╟	215	D7	╫
168	A8	¿	184	B8	╕	200	C8	╚	216	D8	╪
169	A9	⌐	185	B9	╣	201	C9	╔	217	D9	┘
170	AA	¬	186	BA	║	202	CA	╩	218	DA	┌
171	AB	½	187	BB	╗	203	CB	╦	219	DB	█
172	AC	¼	188	BC	╝	204	CC	╠	220	DC	▄
173	AD	¡	189	BD	╜	205	CD	═	221	DD	▌
174	AE	«	190	BE	╛	206	CE	╬	222	DE	▐
175	AF	»	191	BF	┐	207	CF	╧	223	DF	▀

Sidekick est le plus ancien, le plus copié mais le plus universel des outils co-résidents. Dans son genre, il est difficile de trouver mieux. Incluez-le donc dans votre disquette de démarrage et dans le fichier AUTOEXEC.BAT. Si d'aventure vous aviez besoin de la place qu'il occupe, il sera toujours temps de le retirer totalement ou même de le configurer plus légèrement en vous passant d'une, voire de plusieurs fonctions.





MINI HEBDO

VERSION BASE PC
par International Solutions

VERSION BASE PC
La Puissance du Multi-Fichiers interactif
International Solutions

A mi-chemin entre dBase II ou III et de Reflex, Version Base PC retient une grande part des qualités de ces logiciels, en effaçant leurs défauts. Seul gros inconvénient de ce super-produit, son prix : 5870 F.

Les animateurs de clubs vidéo vont se régaler car ils disposeront bientôt d'une gestion informatisée toute faite de leurs adhérents et du stock de leurs cassettes. Quant aux autres professions, qu'elles ne se sentent pas lésées, cette gestion de fichier s'adresse également à eux. En effet, si International Solutions a choisi de prendre pour exemple la gestion d'un vidéo club, ce n'est que pour mieux expliquer, à partir d'éléments concrets, l'utilisation qu'il est possible de faire du logiciel Version Base PC. Précisons au passage qu' **International Solutions** est une société française, comme son nom ne l'indique pas. Sous ce nom assez peu connu se cache en fait le regroupement de Contrôle X, Winner Software et Version Soft, trois sociétés de bonne réputation. C'est cette dernière qui est à l'origine de **Version Base PC**, alors qu'elle est surtout connue pour ses produits sur Apple. Saluons donc ici un logiciel français qui tient la comparaison avec les stars américaines.

Outre la qualité de la présentation (classeur cartonné inséré dans une boîte, maquette classique et de bon goût) les efforts pour guider les débutants pas à pas dans l'apprentissage de ce programme sont entièrement couronnés de succès : non seulement chaque étape de la création d'un fichier est clairement détaillée mais en outre, des conseils relatifs à l'utilisation de l'informatique en général sont mis en exergue. Ainsi est-il précisé qu'il vaut mieux bien relire une fiche avant de l'enregistrer car ce stade est le plus adapté aux corrections. Après tout, ce n'est pas parce qu'on gère un vidéo club que l'on connaît forcément l'informatique !

VERSION BASE PC : LES CARACTERISTIQUES

Si comme son nom l'indique, **Version Base PC** est une base de données, à l'instar de Reflex, ses capacités multiples en font l'équivalent d'un logiciel intégré. En plus d'une gestion multi-fichiers (5 fichiers liés et 62 sous-fichiers ouverts simultanément), Version Base comprend un petit traitement de texte, un module d'analyses statistiques et un éditeur graphique.

Entièrement géré par fenêtres et menus déroulants, Version Base ne reconnaît pas l'utilisation de la souris. Les diverses commandes sont uniquement accessibles par l'intermédiaire des touches de fonction, ce qui peut parfois surprendre.

Les capacités de la gestion de fichiers sont assez étendues, avec notamment un nombre illimité de fiches par fichier, 128 rubriques et 5048 caractères maximum par fiche. Les 5 fichiers ouverts peuvent correspondre par l'intermédiaire de 200 liens simultanés, à concurrence de 50 par fichier. Ces liens peuvent éviter la redondance des informations, à condition de créer un sous-fichier de travail. Dans le cas contraire, les données liées seront recopiées dans le fichier actif, ce qui peut parfois présenter certaines utilités.

Le fonctionnement de la gestion de fichiers est simple, il n'y a aucun besoin de connaître la programmation comme avec dBase. Par l'intermédiaire des menus déroulants, il suffit de créer une structure de fichier, modifiable sans perte d'informations, de la copier puis de définir les liens avec d'autres fichiers. Une fois les diverses structures de fichier créées, il ne reste plus qu'à saisir, modifier, consulter, rechercher, trier ou éditer les diverses informations.

Notons à ce propos une mise à jour automatique d'une donnée sur l'ensemble du fichier, pratiquée dans le cas d'un réajustement du taux de TVA, par exemple.

L'édition est la partie la plus intéressante du logiciel. Il est possible d'obtenir des tableaux des diverses données numériques, comportant totaux, sous-totaux, moyennes, pouvant être imprimés et sauvegardés sur disque.



Version Base présente la particularité de posséder un traitement de texte intégré. De taille réduite (un maximum de 80.000 caractères), il comporte toutes les fonctions usuelles de ce type de logiciel et permet le publipostage tout en incluant des graphiques.

Les modules d'analyses statistiques et de représentations graphiques permettent d'effectuer des travaux de regroupement, de consolidation et autres sur les données numériques d'un fichier et d'en offrir une édition sous forme de graphiques. Six types de graphiques sont prévus : camemberts, barres simples ou composées et courbes. Ces divers graphiques peuvent être combinés sur un même écran, représentant chacun un groupe de données différent. On peut, bien sûr, sauver ces graphiques et statistiques ainsi que les éditer sur imprimante.

Imprimante qui peut par ailleurs servir à éditer des étiquettes ou même une représentation générale d'un fichier.

Version Base comporte aussi une batterie d'utilitaires permettant la gestion des fichiers et de volumes sur un disque dur ainsi que l'échange de données avec d'autres logiciels comme Lotus 1-2-3, Multiplan, Word ou Epistole PC.

ET ENSUITE ?

Le guide d'utilisation du logiciel est divisé en étapes simples. Chaque en-tête de chapitre débute par la définition de l'objectif à atteindre et se poursuit par les procédures pour y arriver. Le guide est divisé en deux parties, le manuel d'apprentissage à l'usage des béotiens et le manuel de référence. Après avoir digéré la partie apprentissage, l'utilisateur n'aura plus qu'à se reporter au manuel de référence pour retrouver rapidement une procédure quelque peu oubliée ou pour découvrir de nouvelles possibilités.

Car si l'exemple d'application qui sert de guide permet d'explorer toutes les possibilités de Version Base, il n'en reste pas moins vrai qu'un logiciel de cette puissance nécessite de longues heures de pratique avant d'arriver à une entière maîtrise.

Version Base reprend un peu la philosophie de Reflex en l'agrémentant d'une utilisation multi-fichiers très performante. Commandes simplifiées, "esprit Macintosh", intégration de plusieurs modules, bon graphisme, tout tend à rapprocher ces deux logiciels. Mais l'un est cinq fois plus cher que l'autre, cherchez l'erreur ! A un prix égal, dBase II ou III offrent un langage de programmation extrêmement puissant mais difficile à mettre en œuvre, surtout pour un non-initié. Pour atteindre des performances presque similaires avec Version Base, il n'est besoin que d'utiliser les touches de fonctions.

Mais alors, Version Base serait-il un produit idéal, demande la foule en délire ?

15/20

Ce à quoi il sera répondu en ces termes : certes, Version Base est un très bon produit, puissant, simple d'emploi et qui plus est, français. Mais si on en divisait le prix par deux, ça ne serait pas mieux ?

Présentation notice : 18. Ah ! Si elles étaient toutes comme ça !

Affichage écran : 16. Très lisible.

Convivialité, ergonomie : 17. La qualité du manuel se retrouve à l'écran.

Originalité : 12. Dans un domaine où les gestions de fichiers abondent, les principaux avantages des logiciels existants ont été repris.

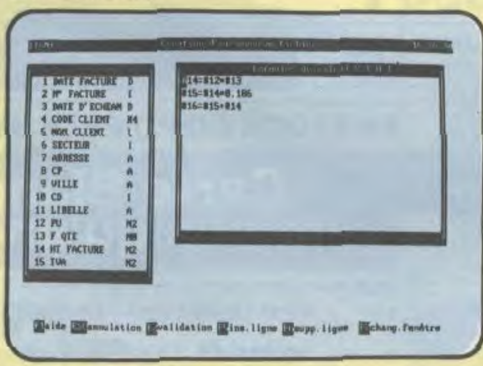
Intérêt : 15. Didactique et puissant, de nombreuses applications n'attendent que lui.

Rapport qualité/prix : 10. Beaucoup trop cher, même si sa qualité est exemplaire.

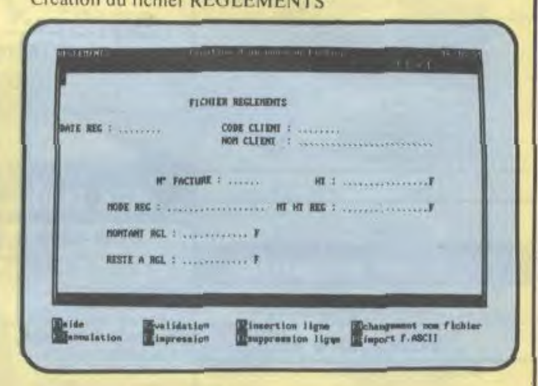
Puissance et rapidité de traitement : 15. Pas de problème, ça baigne dans l'huile.

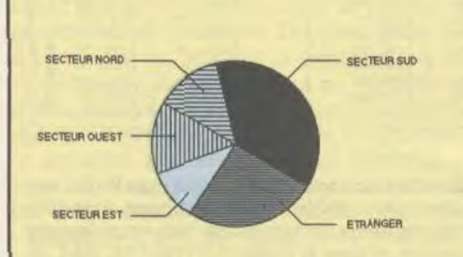
FICHIER FACTURES
Création du fichier FACTURES

Type des rubriques
Formules de calcul

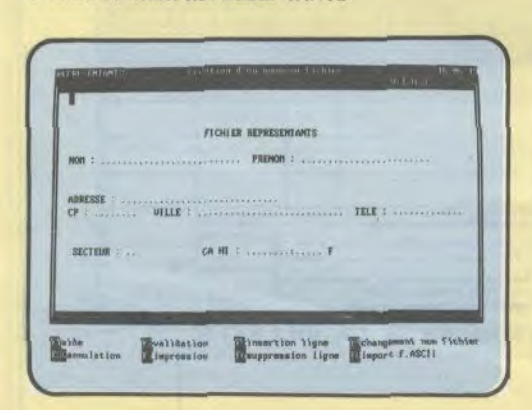


FICHIER REGLEMENTS
Création du fichier REGLEMENTS

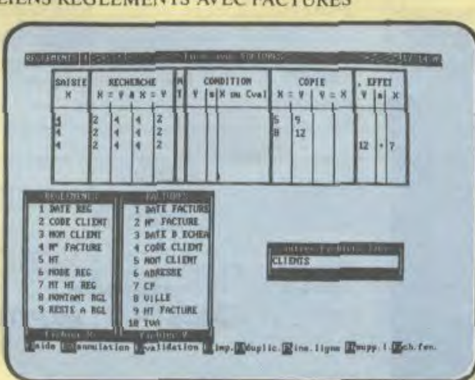




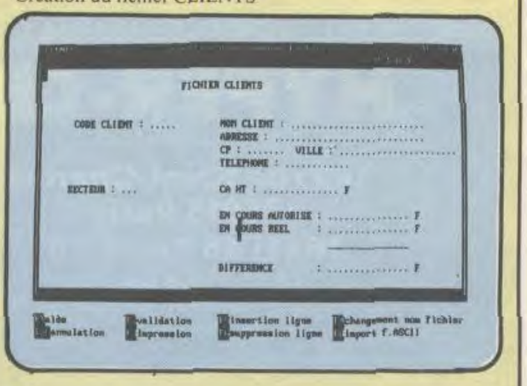
FICHIER REPRESENTANTS
Création du fichier REPRESENTANTS



LIENS REGLEMENTS AVEC FACTURES



FICHIER CLIENTS
Création du fichier CLIENTS





AZERTY de LOGI'STICK : UN PROFESSEUR TYRANNIQUE

La destination première du PCW étant le traitement de texte, vous ne pouvez pas continuer à l'utiliser avec deux doigts. Il vous faut AZERTY, le professeur de dactylographie.

Un programme permettant d'apprendre la dactylo peut sembler n'avoir qu'une utilité limitée aux adolescent(e)s voulant faire carrière dans le secrétariat. Il n'en est rien. Si vous saviez le nombre de professionnels, écrivains, traducteurs, journalistes, informaticiens (et même à la rédaction d'**Amstradebdo**) qui se servent couramment d'une machine à écrire ou d'un traitement de texte en usant modestement de deux doigts, voire d'un seul... Tout ça parce qu'ils n'ont pas pris la peine d'apprendre la technique, pourtant simple, qui permet de taper sur un clavier avec bien plus d'efficacité.
Que de temps perdu... Il faut dire que tout le monde n'a pas eu l'occasion d'apprendre la dactylo à l'école avec un professeur et que les méthodes traditionnelles n'avaient pas grand-chose d'attrayant avec leurs listes interminables d'exercices fastidieux.
Le PCW étant un ordinateur avant tout destiné au traitement de texte, il était naturel de lui fournir un logiciel susceptible de convaincre tous ces travailleurs du clavier, puisque la plume est passée de mode. Aussi faut-il saluer **Logi'Stick** qui vient de mettre sur le marché **Azerty**, méthode simple, accessible à tous, d'apprentissage de la dactylo.
Faisant moi-même partie de ces malheureux tapant avec un doigt, à qui les merveilles de la dactylo apparaissaient comme le fruit d'un travail long et ennuyeux, c'est avec un intérêt certain et non sans une non moins certaine appréhension que j'ai chargé **Azerty** sur mon PCW. D'entrée, le logiciel m'a paru agréable. Le graphisme n'est pas fabuleux mais qui a besoin de haute résolution pour apprendre à taper sur un clavier ? Dès les premiers exercices, j'ai découvert que ma connaissance de l'emplacement des touches m'était très utile, à condition d'oublier les mauvais réflexes conditionnés, acquis en quinze années de frappe monodactyle.
Le principe des exercices est simple. Il faut frapper les touches s'allumant sur le clavier reproduit à l'écran, ni trop vite, ni trop lentement, de manière à acquérir un rythme régulier et soutenu. Quand on a réussi trois fois de suite l'exercice, on passe au suivant. Au début, on a légèrement tendance à se planter et ça peut prendre un moment; puis on attrape le doigté et ça va de plus en plus vite... Jusqu'à la série d'exercices suivante. Pour vous donner une idée, on tape **QSDFGHJKLM** à différentes vitesses durant les sept premiers exercices, puis on inverse la séquence en **MLKJHGFDSQ**, histoire de changer un peu. Une fois cette seconde série terminée, on a droit à un jeu !



Le jeu en question reprend les connaissances qu'on a acquises, à cette différence près qu'il n'est plus question de taper des séries mais des touches isolées qui s'allument de manière aléatoire à l'écran, touches qui appartiennent à la séquence étudiée précédemment. En bas de l'écran apparaissent et disparaissent de petits points lumineux censés représenter une charge de TNT. Lorsque celle-ci est complète et, croyez-moi, ce n'est pas une mince affaire, elle explose et on peut passer à la série d'exercices suivante. (Il y en a 172 au total, vous n'avez pas fini et moi non plus, d'ailleurs.)



Tout ceci vous est expliqué d'une manière assez claire par une notice de douze pages rédigée *sur* PCW, logique, qui indique notamment aux non-informaticiens comment créer une disquette de lancement. Il contient également, c'est assez rare pour qu'on le signale, *toutes* les informations nécessaires au bon usage d' **Azerty** et va même jusqu'à vous indiquer la bonne position devant un clavier. (Mon mal de dos semble d'ailleurs indiquer que la mienne n'est pas idéale.) Quand vous en aurez fini avec les 172 exercices, vous pourrez taper avec tous les doigts sans regarder le clavier et gagnerez un temps précieux pour vos manuscrits, programmes, lettres, etc. Ceci dit, cette méthode reste fastidieuse. N'y a-t-il donc aucun moyen d'apprendre la dactylo sans s'ennuyer ? Elle réclame une certaine discipline car il est assez facile de tromper la machine. Ne comptez pas sur moi pour vous dire comment !
En tout cas, tous ceux qui en feront l'acquisition ne le regretteront pas.

14 / 20

Présentation/Notice : 14. Propre et complet.

Affichage à l'écran : 11. Le graphisme est sobre mais un peu terne.

Convivialité, ergonomie : 18. L'ergonomie est après tout le but de ce logiciel.

Originalité : 10. Mais peut-on demander à une méthode de dactylo d'être originale ?

Intérêt : 18. Pour ceux qui ont à se servir fréquemment d'un clavier.

Rapport qualité/prix : 15. Plus cher mais plus efficace que les méthodes traditionnelles (250F TTC).

Puissance et rapidité de traitement : 16. Temps de réaction instantané lors des exercices.

Autres caractéristiques : Une idée excellente que de sortir un tel logiciel sur une machine dont les utilisateurs s'intéressent avant tout au traitement de texte. On peut presque parler de programme spécifique.

QUICK MAILING de TELESOFT

PUBLIPOSTAGE DE PIERRE

Un des manques principaux de Locoscript, c'est l'absence de publipostage ou mailing pour les anglophones. Quick Mailing comble cette absence, d'une manière archaïque et surtout, à un prix estomaquant : 790F !

A l'époque révolue, et pourtant pas si lointaine, où les logiciels professionnels étaient écrits en Basic minimum, il était fréquent de croiser la route de produits tellement dénués dans leur présentation qu'ils faisaient pitié.
A l'époque, on devait se référer au Biafra, mais aujourd'hui, c'est plutôt l'Ethiopie qui pourrait servir d'analogie à **Quick Mailing.** Non pas que le programme soit mauvais, ou aussi clair que le Lamy du droit de l'information, non pas ! Simplement, il m'a rarement été donné l'occasion, même sur les bancs d'école où j'ai suivi mon premier stage d'informatique, de voir une présentation aussi indigente. A tel point que nous n'avons pas osé publier de photos d'écran, les gros plans de ciel bleu n'intéressant guère qu'une minorité peu active de la population.
Tout cela pour dire que **Quick Mailing** est d'un abord terrifiant, et je pèse mes mots. Une fois sombré dans la mélancolie dépressive qu'engendre la page d'accueil (ils osent appeler ça comme ça ? ?), on se trouve devant un logiciel qui va donc permettre de faire un mailing sur PCW et en travaillant sur les fichiers Locoscript.
Au départ, **Quick Mailing** est une gestion de fichiers de petit niveau (3000 fiches sur 8512, 880 par face de disquette sur 8256, 9 champs, 125 caractères par enregistrement) mais qui offre toutes les capacités qu'on est en droit d'attendre d'un tel logiciel. C'est-à-dire que, une fois le "masque de saisie" (faut avoir de l'imagination pour appeler ça comme ça...) créé, on peut saisir, modifier (en fait effacer),rechercher et trier les enregistrements. Pour prendre un petit exemple du désastre ergonomique qu'est ce logiciel, il suffit de décrire la saisie : un écran vide. En haut, à gauche, le mot Saisie, et deux lignes plus bas, le nom de la première zone de l'enregistrement, derrière lequel clignote le curseur, seul signe de gaieté manifesté par l'écran. Une fois qu'on aura rentré le renseignement demandé et appuyé sur la touche Return, on verra alors avec une stupéfaction non dénuée d'émotion, apparaître le nom de la seconde zone. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de la saisie.



Au niveau des commandes pour se promener dans le logiciel, quelques bonnes petites surprises sont aussi à attendre. Tout fonctionne sur l'action de la touche Return, mais un choix tellement limité est offert à l'utilisateur qu'il n'a quasiment aucun risque d'erreur de manipulation. Car si **Quick Mailing** est terriblement triste, il est quand même un logiciel très simple à utiliser.
De plus, on trouve même des messages d'erreur, au cas où l'une d'elles réussit à se glisser subrepticement dans une commande.

LES EDITIONS
Donc, **Quick Mailing** est avant toutes choses un logiciel permettant de faire du publipostage à partir de Locoscript. **Quick Mailing** est ainsi capable de reprendre un fichier au format ASCII (ou texte) développé sous le traitement de texte dédié du PCW, et de se l'approprier afin d'éditer des lettres circulaires.
Mais ce n'est pas là la seule utilisation de ce produit. Il permet également de faire une impression d'étiquettes à partir du fichier-clients (parce que pour Télésoft, le fichier est obligatoirement client, si, si, c'est même écrit sur l'écran). La mise en œuvre de cette impression est un peu "spéciale", et provoque une énorme surprise à l'utilisateur : il y a au moins 5 lignes de graphisme ! Rassurez-vous, ce n'est pas du vrai graphisme tout beau et tout, non ! Il s'agit simplement d'un cadre en pointillés. Ouf, on a échappé à l'infarctus ! Dans ce cadre, il faut se déplacer à l'aide des flèches de curseur pour situer le champ d'enregistrement à l'endroit où il devra apparaître sur l'étiquette. Le tout se fera gaillardement valider par un Return bien senti, comme on ne pensait plus en voir de nos jours.
Par la suite, zim bam boum ! Il ne reste plus qu'à choisir la qualité d'impression et le nombre d'étiquettes par client désiré et, de se lancer enfin dans l'impression proprement dite.
Autre caractéristique de ce logiciel, la possibilité de récupérer des fichiers en provenance de dBase II en format ASCII. Le seul intérêt de la chose est de permettre encore une fois une édition de publipostage.
Ainsi, on peut s'apercevoir que **Quick Mailing** est un programme qui n'est ni inutile, ni mauvais.
Seulement, il est agencé d'une telle façon qu'on oscille entre le rire et les pleurs. Et l'impression d'affliction est encore aggravée par la documentation qui, si elle est correctement écrite et suffisamment explicative, n'en respire pas moins la même joie de vivre que son pendant informatique.
Il est donc difficile de dire que l'on va passer de joyeuses heures' de travail avec ce produit, à plus forte raison pour le prix auquel il est vendu.
Car si un utilitaire de publipostage était quasiment indispensable à Locoscript, on était en droit de l'attendre à un prix raisonnable, pas à celui de 790 F qui le met à un prix plus élevé que dBase II par exemple. Plus fort, Tasword 8000, le traitement de texte de Sémaphore, possède une option publipostage, et ne revient qu'à 480 F. A moins d'être indécrottablement attaché à Locoscript, il est donc difficile de justifier l'achat de ce logiciel, vraiment trop cher pour ses performances. Peut-être quelques amateurs de rétro pourront-ils se laisser tenter, **Quick Mailing** fleurant tellement bon ses années 70..."Oldies but not very goldies..."

7/20

Présentation-notice : 1. Bon, c'est drôle, d'accord, mais ça n'est pas très sérieux.

Affichage : 3. On ne risque pas de tomber sur des écrans encombrés, au moins...

Convivialité-ergonomie : 15. Si on a le moral suffisamment solide, on peut considérer que l'utilisation est souple.

Originalité : 15. Premier publipostage pour Locoscript.

Intérêt : 5. Fault-il préciser ?

Rapport qualité-prix : 2. Moins pour plus cher...

Puissance et rapidité de traitement : 12. Relativement rapide, quand même !

Autre caractéristique : je me suis bien amusé...



MULTIPLAN MODIFIE

C'est des amours chez Microsoft. En plus des logiciels super-puissants qu'ils nous sortent régulièrement, ils savent s'adapter à la perfection aux évolutions des matériels qu'ils équipent. Ainsi, avec la sortie du PCW 8512 et l'option second lecteur sur le 8256, il a fallu que Microsoft modifie son manuel d'utilisation de Multiplan. Au niveau du logiciel lui-même, rien n'a été fait puisqu'il était dès le départ prévu pour agir sur deux lecteurs. Mais quand ce genre de détails n'est pas noté noir sur blanc, on peut être sur que personne ou presque ne prendra la peine de chercher la solution par soi-même. Conscient de la fainéantise de ses contemporains, Microsoft a donc publié un petit addendum dont voici la teneur.

Pour créer un disque de travail, il faut tout d'abord charger l'utilitaire de copie PIP, puis taper a : = b : ★.★ puis Return. Le disque originel de Multiplan doit se trouver dans le lecteur B et la disquette formatée sur laquelle sera dupliqué le programme dans le lecteur A. A la fin de la copie, on remplacera la disquette Multiplan du lecteur B pour la remplacer par la disquette CP/M. Comme l'indicatif de la commande PIP est toujours affiché, on peut taper directement ces instructions :

a : = b :setkeys.com (return)
puis
a : = b :submit.com (return)
puis
a : = b :paper.com (return)
et enfin
a : = b :language.com (return)

Avec ce moyen, vous voilà paré pour de nouvelles aventures Multiplanesques. Tâchez d'en profiter !



PLEIN DE NEUF POUR LE PCW

Eh eh... C'est que ça bouge bien en ce moment pour cet ordinateur à part entière qu'est le PCW. On sait que beaucoup pensent que le 8256 n'est qu'une machine de traitement de texte, mais l'apparition de logiciels aussi bien ludiques que professionnels de tous types a infirmé cette étiquette un peu trop hâtivement décernée. Et la sortie de nouveaux matériels, surtout pratiques et destinés à agrémenter la vie de l'utilisateur, ne peut que confirmer cette tendance.

Premier de ces petits accessoires, une extension de 256 Ko de mémoire vive supplémentaire pour le 8256. Cette extension se présente sous la forme de 8 chips de 256 Kbits enfichés dans une plaque de polystyrène. D'après la notice d'accompagnement, le montage semble être l'apanage de personnes un tant soit peu spécialisées dans l'utilisation du fer à souder et de la bidouille électronique. Commercialisé par DDI, ce kit coûte 450F.

Autre petit matériel très bête à première vue mais très intéressant dans la pratique : un câble de rallonge pour l'imprimante. Rien n'est parfois plus embêtant qu'une imprimante qui fonctionne juste dans vos oreilles, son bruit strident vous agressant les conduits auditifs. On se dit alors qu'éloigner cet engin de torture, ne serait-ce que de quelques mètres, pourrait probablement économiser quelques bonnes années à ses petits nerfs. Et justement, une prévoyante société, HP Electronique, a pensé à résoudre ce petit problème en commercialisant une rallonge de deux mètres destinée à s'intercaler entre le câble sortant de l'imprimante et l'interface au dos de l'ordinateur. 199 F que ça coûte, ce petit truc, chez tous les "bons" revendeurs. Intéressant, hein ? Eh bien non ! Parce que les têtes d'œuf qui ont pondu cet accessoire n'ont pas l'air d'avoir songé que l'imprimante du PCW était alimentée par l'ordinateur au moyen d'un SECOND câble. Et si vous éloignez l'imprimante ainsi que le permet cette magnifique rallonge, il ne vous sera malheureusement plus possible de connecter l'alimentation. Conclusion : totalement inutilisable... A moins d'acquérir également une rallonge pour le câble d'alimentation, ce qui vous coûtera 80 F de plus.

COUPS DE LANGUE.

Ça y est, le rédac'chef va encore me passer un savon et m'accuser d'écrire des insanités. Pourtant, j'vous l'jure, j'ai trouvé ce titre sans aucune intention perverse, si, si, croix de bois et tout et tout... Surtout que le sujet de ce papier, il porte pas tellement sur la gaudriole. Ah bon, mais que se passe-t-il donc qui provoque cette verve ? Il se passe simplement que Hi Soft, un éditeur de soft anglais assez connu, vient de sortir un Cobol et un C pour PCW et 6128 et ils vont être distribués dans notre bon pays prochainement. Ça se fête, non, un langage de développement aussi performant que le C sur PCW ? C'était quand même le langage utilisé pour écrire les premières versions de dBase II, c'est pas rien, quand même ! Par contre, c'est vrai qu'on peut se poser la question de l'utilité d'un Cobol sur une telle machine. Déjà, trouver un langage de programmation plus rébarbatif, ça semble difficile. Et je parle en connaissance de cause, ayant eu la joie et le plaisir de programmer en cet auguste langage. Et y'a vraiment pas de quoi rire, la mise en place de ce langage est une des plus lourdes qui puissent exister et le Cobol, s'il peut encore rendre service à la grosse informatique pour laquelle il a été conçu, n'a strictement aucun intérêt pour la micro-informatique. J'imagine sans peine la tête d'un pauvre programmeur Basic confronté à ce char d'assaut du langage de programmation, avec ses superbes listings divisés en quatre parties. Bref, si vous vous laisser quand même tenter, ne me dites pas que je n'aurai pas essayé de vous dissuader de tripoter cette infâme-chose.

Ces deux langages sont vendus avec des notices à l'heure actuelle non francisées, ce qui ne simplifie pas réellement le travail d'apprentissage encore qu'il existe de très bons bouquins en français sur ces sujets. Mais une fois la ponction des 550 F que coûte chacun de ces langages effectuée, peut-être n'aurez-vous pas envie d'engager de nouvelles dépenses.

Quoiqu'il en soit, la gamme de langages disponibles sur PCW commence à être très étoffée, puisqu'en plus du Basic Mallard, livré avec la machine et du DR Logo, on peut également programmer en Turbo Pascal, en C, en Cobol et en dBase que l'on peut aussi considérer comme un langage de programmation. Il n'y a que l'embarras du choix.!

MANIC

Olivier RONGIER

Récupérer des clés suspendues au plafond, dans un lieu peuplé de monstres et piégé à souhait, mais vous n'y pensez pas ? !..

Mode d'emploi :
Ce jeu utilise indifféremment le joystick ou les touches directionnelles et COPY. Attention lors de la frappe de ce listing : aux lignes 1450 à 1490, 1890 et 1900, l'espace entre guillemets est occupé en fait par une flèche bas (CTRL/J) suivie d'une flèche gauche (CTRL/H).

```
10 MODE 1
20 DIM a(40,25)
30 b(1)=1:b(2)=3:b(3)=1:b(4)=2:b(5
)=2:b(6)=2:b(7)=2:b(8)=2:b(9)=2
40 GOSUB 1200
50 GOTO 2150
60 tableau=1
70 v=1
80 GOSUB 2320
90 ERASE a
100 DIM a(40,25)
110 MODE 1
120 GOSUB 2270
130 PEN 1
140 FOR i=1 TO vie
150 LOCATE i*2+5,24:PRINT a$(2);
160 NEXT
170 saut=0
180 m=0
190 qq=580
200 ON tableau GOSUB 590,610,620,6
30,640,600
210 IF tableau>6 THEN qq=0:GOTO 60
220 q=0
230 PEN 1
240 FOR i=1 TO 38
250 a(i,1)=1:a(i,21)=1
260 NEXT
270 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(38,CH
R$(144));
280 LOCATE 1,21:PRINT STRING$(38,C
HR$(144));
290 FOR i=2 TO 20
300 a(1,i)=1:LOCATE 1,i:PRINT CHR$
(144);
310 a(38,i)=1:LOCATE 38,i:PRINT CH
R$(144);
320 NEXT
330 car=1
340 READ a
350 IF a=-1 THEN car=car+1:IF car=
6 THEN 430 ELSE GOTO 340
360 READ b,c
370 PEN b(car)
380 FOR i=0 TO c-1
390 a(i+a,b)=car
400 LOCATE i+a,b:PRINT CHR$(143+ca
r);
410 NEXT
420 GOTO 340
430 READ monstres
440 FOR i=1 TO monstres
450 READ x(i),y(i),lim1(i),lim2(i)
,xx(i)
460 NEXT
470 READ w,cle
480 FOR i=1 TO cle
490 PEN 2
500 READ x,y
510 LOCATE x,y:PRINT CHR$(162);
520 a(x,y)=10
530 NEXT
540 READ xfin,yfin,x,y
550 FOR i=40 TO qq STEP 2
560 PLOT i,50,2:DRAWR 0,-10
570 NEXT
580 GOTO 1540
590 RESTORE 660:RETURN
600 RESTORE 750:RETURN
610 RESTORE 840:RETURN
620 RESTORE 930:RETURN
630 RESTORE 1020:RETURN
640 RESTORE 1110:RETURN
650
660 DATA 24,11,4,26,17,4,26,18,4,-
1
670 DATA 2,7,13,22,7,2,28,7,10,2,1
0,4,2,13,6,9,18,17,36,14,2,34,17,4
,-1
680 DATA 12,2,1,17,2,1,28,6,1,32,6
,1,18,17,1,28,11,1,-1
690 DATA 12,12,22,-1
700 DATA 15,7,7,24,7,4,30,17,4,-1
710 DATA 1,19,10,23,12,1,-1
720 DATA 4,11,2,17,3,34,2,37,9
730 DATA 37,19,3,19
740
750 DATA 26,10,4,26,11,1,29,11,1,2
6,12,1,29,12,1,25,13,2,29,13,1,-1
760 DATA 33,5,3,37,5,1,21,7,1,3,10
,1,9,10,1,15,10,1,21,10,1,36,9,1,3
7,13,1,35,16,3,30,18,2,2,19,2,-1
770 DATA 32,2,1,37,2,1,9,5,1,15,6,
1,6,10,1,12,10,1,18,10,1,30,10,1,1
0,17,1,16,18,1,22,17,1,29,18,1,22,
17,1,29,18,1,27,9,1,-1
780 DATA 2,16,28,-1
790 DATA 36,5,1,29,7,2,2,13,23,-1
800 DATA 3,2,8,26,2,1,2,11,25,2,1,
30,19,31,4,-1,1
810 DATA 5,36,2,6,5,18,6,37,8,13,1
7
820 DATA 28,11,34,19
830
840 DATA 25,2,13,31,7,1,31,8,1,31,
9,1,31,10,1,31,11,1,31,12,1,31,13,
1,31,14,1,31,15,1,31,16,1,31,17,1,
31,18,1,34,7,1,34,8,1,34,9,1,34,10
,1,34,11,1,34,12,1,34,13,1,34,14,1
,34,15,1,34,16,1,34,17,1,34,18,1,-
1
850 DATA 2,7,21,25,5,3,2,10,2,11,1
2,6,14,16,5,-1
860 DATA -1
870 DATA 4,15,4,-1
880 DATA 28,5,3,4,10,5,20,13,6,32,
7,2,32,8,2,32,9,2,32,10,2,32,11,2,
32,12,2,32,13,2,32,14,2,32,15,2,32
,16,2,32,17,2,7,18,5,-1
890 DATA 2,5,5,22,2,1,35,19,35,12,
-1,-1
900 DATA 4,7,3,32,10,18,17,4,13
910 DATA 37,19,3,19
920
930 DATA -1
940 DATA 2,7,6,35,9,3,31,14,7,17,1
5,6,25,18,13,-1
950 DATA 8,2,1,19,2,1,15,3,1,26,3,
1,2,17,2,-1
960 DATA 10,12,5,-1
970 DATA 8,7,30,2,10,6,-1
980 DATA 3,19,5,19,2,-1,20,5,37,20
,1,15,19,24,2,-1,-1
990 DATA 4,11,2,26,11,18,2,37,8
1000 DATA 37,16,3,19
1010
1020 DATA 9,17,1,9,18,1,9,19,1,9,2
0,24,20,18,1,20,19,1,23,18,1,23,19
,1,-1
1030 DATA 2,7,18,29,7,6,36,9,2,4,1
1,16,4,16,15,24,16,9,37,16,1,2,18,
2,-1
1040 DATA 27,2,1,28,6,1,28,10,1,6,
20,1,15,19,1,32,20,2,-1
1050 DATA 24,11,13,-1
1060 DATA 24,7,6,2,16,2,-1
1070 DATA 3,10,5,18,2,1,13,9,19,4,
1,19,13,23,19,1,-1
1080 DATA 4,37,2,37,12,8,20,10,17
1090 DATA 22,18,3,5
1100
1110 DATA 21,7,3,21,8,1,21,9,1,21,
10,1,21,14,1,21,15,1,21,16,1,21,17
,1,21,18,1,-1
1120 DATA 15,7,3,32,7,3,8,8,4,2,11
,2,8,13,27,36,9,2,31,11,4,35,16,3,
30,19,3,-1
1130 DATA 23,6,1,32,6,1,22,10,1,3,
18,1,-1
1140 DATA 3,19,5,-1
1150 DATA -1
1160 DATA 3,30,11,30,8,-1,29,19,29
,8,-1,33,19,37,33,1,-1
1170 DATA 3,20,9,37,12,2,16
1180 DATA 37,2,21,5
1190
1200 SYMBOL AFTER 142
1210 SYMBOL 143,0
1220 SYMBOL 144,255,153,231,153,23
1,153,231,255
1230 SYMBOL 145,255,255,126,126,60
,60,24
1240 SYMBOL 146,129,66,36,24,24,36
,66,129
1250 SYMBOL 147,102,255,153,153,15
3,153,255,102
1260 SYMBOL 148,255,255,66,36,24,2
4
1270 SYMBOL 149,0,0,255,255,66,36,
24,24
1280 SYMBOL 150,0,0,0,0,255,255,66
,36
1290 SYMBOL 151,0,0,0,0,0,0,255,25
5
1300 SYMBOL 152,0
1310
1320 SYMBOL 153,24,24,24,60,60,60,
60,60
1330 SYMBOL 154,60,24,24,24,24,24,
24,24
1340 SYMBOL 155,24,24,24,60,52,118
,110,94
1350 SYMBOL 156,24,24,24,60,118,23
8,223,189
1360 SYMBOL 157,24,24,24,60,44,110
,118,122
1370 SYMBOL 158,60,24,60,60,102,10
2,102,102
1380 SYMBOL 159,60,24,60,60,102,10
2,195,195
1390 SYMBOL 160,24,24,24,60,44,119
,251,189
1400
1410 SYMBOL 161,16,56,56,17,57,125
,5,251
1420 SYMBOL 162,60,66,66,66,60,8,24,8
,56
1430 SYMBOL 163,249,249,113,121,41
,40,40,108
1440
1450 a$(1)=CHR$(160)+"
"+CHR$(159)
1460 a$(2)=CHR$(157)+"
"+CHR$(158)
1470 a$(3)=CHR$(153)+"
"+CHR$(154)
1480 a$(4)=CHR$(155)+"
"+CHR$(158)
1490 a$(5)=CHR$(156)+"
"+CHR$(159)
1500 a$(6)=a$(4)
1510 a$(7)=a$(3)
1520 a$(8)=a$(2)
1530 RETURN
1540
1550 LOCATE x,y:PRINT a$(1);
1560 IF x=xfin AND y=yfin AND q=cl
e THEN tableau=tableau+1:GOTO 80
1570 IF saut=1 THEN 1950
1580 xx=0
1590 IF a(x,y+2)=0 OR a(x,y+2)=3 O
R a(x,y+2)=10 THEN y=y+1:LOCATE x,
y-1:PEN b(a(x,y-1)):PRINT CHR$(143
+a(x,y-1));:PEN 1:LOCATE x,y:PRINT
a$(z);:GOTO 1750
1600 IF a(x,y+2)=4 THEN xx=w:GOTO
1630
1610 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0
THEN xx=1
1620 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0
THEN xx=-1
1630 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(9)=0
THEN saut=1:GOTO 1950
1640 IF a(x+xx,y+1)=1 THEN xx=0
1650 IF xx=0 THEN 1750
1660 x=x+xx:z=z+xx
1670 IF z<1 THEN z=8 ELSE IF z>8 T
HEN z=1
1680 PEN 1
1690 LOCATE x,y:PRINT a$(z);
1700 PEN 1
1710 PEN b(a(x-xx,y))
1720 LOCATE x-xx,y:PRINT CHR$(143+
a(x-xx,y));
1730 PEN b(a(x-xx,y+1))
1740 LOCATE x-xx,y+1:PRINT CHR$(14
3+a(x-xx,y+1));
1750 IF a(x,y+1)=3 THEN qq=0:vie=v
ie-1:IF vie<0 THEN 2150 ELSE GOTO
80
1760 IF a(x,y+1)=10 THEN SOUND 1,5
0,3:q=q+1:a(x,y+1)=0:pts=pts+10:GO
SUB 2270:GOSUB 2400
1770 IF a(x,y+2)>4 AND a(x,y+2)<>1
0 THEN a(x,y+2)=a(x,y+2)+1:IF a(x,
y+2)=10 THEN a(x,y+2)=0:LOCATE x,y
+2:PRINT" " ELSE PEN 2:LOCATE x,y+
2:PRINT CHR$(143+a(x,y+2));
1780
1790 qq=qq-1
1800 PLOT qq+1,50,0:DRAWR 0,-10
1810 IF qq<40 THEN vie=vie-1:IF vi
e<0 THEN 2150 ELSE GOTO 80
1820
1830 PEN 3
1840 FOR i=1 TO monstres
1850 IF x(i)+xx(i)>lim1(i) OR x(i)
+xx(i)<lim2(i) THEN xx(i)=-xx(i)
1860 IF x(i)=x AND (y(i)=y OR y(i)
=y+1 OR y(i)+1=y) THEN qq=0:vie=vi
e-1:IF vie<0 THEN 2150 ELSE GOTO 8
0
1870 x(i)=x(i)+xx(i)
1880 LOCATE x(i),y(i)
1890 PRINT CHR$(161)+"
"+CHR$(163)
1900 LOCATE x(i)-xx(i),y(i):PRINT"
 ";
1910 IF x(i)=x AND (y(i)=y OR y(i)
=y+1 OR y(i)+1=y) THEN qq=0:vie=vi
e-1:IF vie<0 THEN 2150 ELSE GOTO 8
0
1920 NEXT
1930 GOTO 1560
1940
1950 IF a(x,y-v)=1 THEN v=-v
1960 m=m+v:IF m=4 THEN v=-v
1970 IF a(x,y+2)<>0 AND v<0 THEN m
=0
1980 IF m=0 THEN v=1:saut=0:GOTO 1
750
1990 y=y-v
2000 x=x+xx
2010 z=z+xx
2020 IF z<1 THEN z=8 ELSE IF z>8 T
HEN z=1
2030 IF a(x,y)=1 OR a(x,y+1)=1 THE
N x=x-xx:IF v=-1 THEN PEN b(a(x,y-
1)):LOCATE x,y-1:PRINT CHR$(a(x,y-
1)+143); ELSE IF v=1 THEN LOCATE x
,y+2:PEN b(a(x,y+2)):PRINT CHR$(14
3+a(x,y+2));
2040 PEN b(a(x-xx,y+v))
2050 LOCATE x-xx,y+v:PRINT CHR$(a(
x-xx,y+v)+143);
2060 PEN b(a(x-xx,y+v+1))
2070 LOCATE x-xx,y+v+1:PRINT CHR$(
a(x-xx,y+v+1)+143);
2080 PEN 1
2090 LOCATE x,y:PRINT a$(z);
2100 IF a(x,y)=3 OR a(x,y+1)=3 THE
N qq=0:vie=vie-1:IF vie<0 THEN 215
0 ELSE GOTO 80
2110 IF a(x,y)=10 THEN SOUND 1,50,
3:q=q+1:a(x,y)=0:pts=pts+10:GOSUB
2270:GOSUB 2400
2120 IF a(x,y+1)=10 THEN SOUND 1,5
0,3:q=q+1:a(x,y+1)=0:pts=pts+10:GO
SUB 2270:GOSUB 2400
2130 GOTO 1750
2140
2150 CLS
2160 LOCATE 15,2:PEN 3:PRINT"MANIC
 MINER"
2170 LOCATE 20,4:PEN 2:PRINT"&"
2180 LOCATE 14,6:PEN 1:PRINT"JET S
ET WILLY"
2190 LOCATE 19,8:PEN 2:PRINT"III"
2200 LOCATE 11,15:PEN 1:PRINT"by R
ONGIER Olivier"
2210 LOCATE 11,21:PEN 3:PRINT"<ENT
ER> pour jouer"
2220 WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND
2230 vie=2
2240 pts=0
2250 GOTO 60
2260
2270 PEN 3
2280 LOCATE 20,24:PRINT"points : "
;pts
2290 IF pts/2000=INT(pts/2000) THE
N vie=vie+1:PEN 1:FOR i=1 TO vie:L
OCATE i*2+5,24:PRINT a$(2);:NEXT
2300 RETURN
2310
2320 WHILE qq>40
2330 PLOT qq+1,50,0:DRAWR 0,-10:PL
OT qq+3,50:DRAWR 0,-10
2340 pts=pts+5
2350 GOSUB 2270
2360 qq=qq-4
2370 WEND
2380 RETURN
2390
2400 IF q=cle THEN PRINT CHR$(7):P
EN 3:PAPER 2:LOCATE xfin-1,yfin:PR
INT CHR$(127);CHR$(127);:LOCATE xf
in-1,yfin+1:PRINT CHR$(127);CHR$(1
27);:PAPER 0:pts=pts+50:GOSUB 2270
2410 RETURN
```

Suite de la page 8.

```
4530 PEN 1:LOCATE 32,1:PRINT CHR$(
213)+STRING$(4,209):LOCATE 33,2:PR
INT CHR$(213)+STRING$(3,209):LOCAT
E 33,4:PRINT CHR$(214)+STRING$(3,2
09):LOCATE 32,5:PRINT CHR$(214)+ST
RING$(4,209):LOCATE 31,6:PRINT CHR
$(214)+STRING$(5,209):LOCATE 30,7
4540 PRINT CHR$(214)+STRING$(6,209
):LOCATE 29,8:PRINT CHR$(214)+STRI
NG$(7,209):LOCATE 29,9:PRINT STRIN
G$(8,209):LOCATE 29,10:PRINT STRIN
G$(8,209):LOCATE 29,11:PRINT STRIN
G$(8,209):LOCATE 29,12:PRINT STRIN
G$(8,209)
4550 PEN 3:PAPER 0:FOR i=1 TO 4:LO
CATE 14,i:PRINT CHR$(210)+CHR$(210
):LOCATE 24,i:PRINT CHR$(210):NEXT
:FOR i=8 TO 12:LOCATE 14,i:PRINT C
HR$(210)+CHR$(210):NEXT:
4560 LOCATE 11,7:PRINT CHR$(202)+S
TRING$(6,143)+CHR$(203):LOCATE 11,
5:PRINT CHR$(200)+STRING$(6,143)+C
HR$(201):LOCATE 23,5:PRINT CHR$(20
0)+CHR$(255)+CHR$(201):LOCATE 23,6
:PRINT CHR$(143)+CHR$(255)+CHR$(14
3):LOCATE 23,7:PRINT CHR$(202)+CHR
$(143)+CHR$(203)
4570 LOCATE 23,9:PRINT CHR$(200)+C
HR$(143)+CHR$(201):LOCATE 23,10:PA
PER 1:PRINT STRING$(3,255):PAPER 0
:LOCATE 23,11:PRINT CHR$(143)+" "+
CHR$(143):LOCATE 23,12:PRINT CHR$(
143)+" "+CHR$(143)
4580 RETURN
5000 REM tableau 7
5010 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT STRING
$(36,209):LOCATE 1,2:PRINT STRING$
(36,209):FOR i=3 TO 8:LOCATE 13,i:
PRINT STRING$(7,209):NEXT
5020 FOR i=4 TO 13:LOCATE 1,i:PRIN
T STRING$(3,209)::NEXT:PEN 1:PAPER
 2:PRINT STRING$(33,208):FOR i=6 T
O 12:LOCATE 31,i:PRINT STRING$(6,2
08):NEXT:PAPER 0
5030 PEN 3:LOCATE 6,9:PRINT CHR$(2
00)+CHR$(201):LOCATE 6,10:PAPER 1:
PRINT CHR$(255)+CHR$(255);:PAPER 0
:PRINT CHR$(143)+CHR$(201):LOCATE
6,11:PRINT STRING$(4,143):LOCATE 6
,12:PAPER 1:PRINT STRING$(4,255):P
APER 0
5040 LOCATE 25,10:PRINT CHR$(200)+
STRING$(3,143)+CHR$(201):LOCATE 25
,11:PAPER 1:PRINT STRING$(5,255):P
APER 0:LOCATE 25,12:PRINT CHR$(202
)+STRING$(3,143)+CHR$(203)
5050 LOCATE 23,3:PRINT CHR$(143)+C
HR$(143):LOCATE 23,4:PRINT CHR$(20
2)+CHR$(203):PEN 1:LOCATE 8,9:PRIN
T CHR$(221):LOCATE 14,11:PRINT CHR
$(223):LOCATE 20,11:PRINT CHR$(223
):LOCATE 18,9:PRINT CHR$(223):LOCA
TE 22,9:PRINT CHR$(223):LOCATE 27,
9:PRINT CHR$(221)
5060 RETURN
5500 REM tableau 8
5510 PAPER 0:PEN 2:LOCATE 1,1:PRIN
T STRING$(36,143):LOCATE 1,2:PRINT
 STRING$(36,143):FOR i=10 TO 13:LO
CATE 1,i:PEN 1:PAPER 2:PRINT STRIN
G$(36,209):NEXT
5520 PAPER 0:PEN 2:h=8:j=6:FOR i=3
 TO 6:LOCATE h,i:PRINT CHR$(213)+S
TRING$(j,143)+CHR$(212):LOCATE h+1
5,i:PRINT CHR$(213)+STRING$(j,143)
+CHR$(212):h=h+1:j=j-2:NEXT
5530 PAPER 0:PEN 1:h=16:j=6:FOR i=
9 TO 6 STEP-1:LOCATE h,i:PAPER 0:P
RINT CHR$(214)+STRING$(j,209)+CHR$
(215):j=j-2:h=h+1:NEXT
5540 FOR i=6 TO 9:LOCATE 1,i:PRINT
 STRING$(5,209):NEXT:h=3:FOR i=9 T
O 6 STEP-1:LOCATE 6,i:PRINT STRING
$(h,209)+CHR$(215):h=h-1:NEXT
5550 h=6:j=30:FOR i=9 TO 5 STEP-1:
LOCATE j,i:PRINT CHR$(214)+STRING$
(h,209):h=h-1:j=j+1:NEXT
5560 PEN 3:LOCATE 10,9:PRINT CHR$(
200);:PAPER 1:PRINT STRING$(4,255)
;:PAPER 0:PRINT CHR$(201):LOCATE 1
8,3:PRINT CHR$(202);:PAPER 1:PRINT
 STRING$(2,255);:PAPER 0:PRINT CHR
$(203):LOCATE 24,9:PRINT CHR$(200)
;:PAPER 1:PRINT STRING$(4,255);:PA
PER 0:
5570 PRINT CHR$(201):PEN 1:LOCATE
27,8:PRINT CHR$(221):RETURN
6000 REM tableau 9
6010 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT STRING
$(36,143):LOCATE 1,2:PRINT STRING$
(3,143):PEN 1:PAPER 0:FOR i=5 TO 1
3:LOCATE 1,i:PRINT CHR$(209):NEXT:
LOCATE 1,13:PRINT STRING$(36,209):
PEN 2:FOR i=2 TO 4:LOCATE 36,i:PRI
NT CHR$(143):NEXT
6015 PEN 1
6020 FOR i=8 TO 12:LOCATE 36,i:PRI
NT CHR$(209):NEXT:PAPER 1:PEN 3:FO
R i=5 TO 12:LOCATE 10,i:PRINT CHR$
(210):NEXT:FOR i=6 TO 12:LOCATE 17
,i:PRINT CHR$(210):NEXT:PAPER 0:LO
CATE 8,4:PRINT CHR$(202)+STRING$(3
,143)+CHR$(203):LOCATE 8,3:PRINT C
HR$(200);:PAPER 1
```

A SUIVRE...



Voici une occasion unique de gagner un disque dur 20 Mégas pour votre CPC. Le règlement est on ne peut plus simple : il suffit de nous renvoyer le coupon ci-dessous en indiquant vos nom, prénom et adresse, et en répondant à la question suivante : "Quelle est la signification exacte du mot AMSTRAD ?". Chaque semaine, un coupon sera tiré au sort et permettra à l'heureux vainqueur de gagner le gros lot : un disque dur 20 Mégas pour CPC !

Votre coupon doit obligatoirement être expédié avant le mardi suivant la date de parution à minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :

AMSTRADEBDO
CONCOURS
"GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS"
24 Rue Baron
75017 Paris

COUPON-REPONSE

AMSTRADEBDO -

GAGNEZ UN DISQUE DUR

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
....
Code Postal : ....
Ville : ....
Ordinateur utilisé :
....

Combien de modèles différents composent la gamme d'ordinateur Amstrad ?
....

Pour participer au concours, vous devez obligatoirement découper et remplir le présent bulletin. Vous pouvez aussi demander des bons de participation en écrivant au journal.

IL A GAGNE LE PREMIER DISQUE DUR 20 MEGAS OFFERT CHAQUE SEMAINE DANS AMSTRADEBDO



L'heureux gagnant, Antoine JOUANNAIS de Toulouse, a arraché sa photo de carte d'identité pour avoir le plaisir de voir sa tête dans Amstradebdo !

Eh oui, hélas, ce n'est pas vous l'heureux gagnant du concours du numéro 1 d'Amstradebdo mais Antoine JOUANNAIS de Toulouse. Une main innocente a tiré au sort sa carte postale parmi les centaines de bonnes réponses que nous avons reçu. Il emporte donc le premier disque dur 20 mégas pour CPC offert par Amstradebdo chaque semaine. Elève ingénieur, Antoine a 22 ans, il a commencé à taper gentiment sur un Oric avant de passer à un CPC 464 qu'il a rapidement épuisé. Aujourd'hui, il est l'heureux possesseur d'un 6128 sur lequel il va pouvoir brancher son disque dur d'enfer !

Au fait, aviez-vous répondu correctement à la question ? La réponse exacte était : AMSTRAD signifie Alan Michaël Sugar Trading Company.

Quoiqu'il en soit, ne vous découragez pas, vous avez peut-être déjà gagné le disque dur du numéro 2 et, si ce n'est pas le cas, ce sera probablement celui du numéro 3 ou du 4 ou du 100 ou du 20.000 car, n'oubliez pas que vous pouvez gagner un disque dur 20 mégas **chaque semaine.** Le bon de participation est en page 23.



- Le disque dur 20 mégas pour CPC et son controleur.



CONCOURS ABREVIATION

Bien sûr, il n'est pas fini, et on remercie déjà bien haut, tous ceux et celles qui nous ont envoyé des propositions, sans pouvoir résister au plaisir d'extraire quelques cartes au hasard (des cartes, les mecs, rien que des cartes...), parmi les plus intéressantes :

ARNOUD Jean-Michel de Crosne (91), nous envoie une carte musicale pouêt-pouêt, avec Blanche-Fesses et les Sept Mains, en proposant le titre alléchant de : " MICRADO". Bravo, je vois qu'on fait dans la dentelle, t'aurais du tenter "Poubelle-Hebdo", c'est sûr que t'aurais eu du succès auprès des éboueurs informaticiens ! Enfin, merci tout de même, t'as gagné un ticket aller-retour pour une décharge publique de ton choix !

BAZYLEWICZ Claude de Koh-Coet Guenin (56), gagné par la folie des petites oreilles, nous sussure, parmi d'autres titres celui de : "MICKEYBDO". Je trouve cette idée digne d'intérêt, et tout à fait claire pour les lecteurs, on pourrait ainsi ne passer que des bandes dessinées dans le canard, ce qui plairait beaucoup à notre rédac-chef Donald DUCK ! T'as gagné un ticket gratuit pour Disneyland quand il se sera installé à Marne-la-Vallée !

KECK Jacques de Croissy Beaubourg (77), suggère, en troisième proposition, d'affubler cette revue du doux nom de : l' " HEBDOSUCRE" à cause d'A. Sugar, rejoignant ainsi un autre lecteur qui proposait "SUSUCRE HEBDO" ! Ils gagnent tous deux, une fiche recette pour les diabétiques avancés !

PIERRE Claude, de Croas-Danet Kérity (22), qui nous envoie 2 cartes pour être sûr qu'on le lira, insiste quant à lui, pour " AMSTRBDO ", en joignant les explications suivantes :

- c'est la seule abréviation d'Amstradebdo ayant 7 consonnes de suite !
- vous apprécierez la sonorité de ce titre quand vous essayerez de le prononcer à voix haute !

Il gagne un abonnement à des "CHFFRS et des LTTRS", section "consonnes", les "voyelles" seront pour l'année prochaine !

Continuez à nous envoyer des suggestions et à la semaine prochaine, si personne ne se fait écraser par un autobus entre temps !

FORUM DES LECTEURS

LE FORUM D'AMSTRADEBDO

Dès cette semaine, nous ouvrons une nouvelle rubrique destinée à nos lecteurs comme aux revendeurs et autres professionnels de l'informatique. Il s'agit d'un forum, ce qui, en latin, signifie endroit de débats. Donc, nous attendons de nos lecteurs qu'ils nous envoient des courriers sur une affaire qui leur tient particulièrement à cœur, sur des idées, etc. Les professionnels de la micro-informatique pourront aussi apporter leurs opinions, des informations sur leur société, etc. On pourra y discourir sur tel ou tel matériel, comparer des logiciels, en fait y raconter beaucoup de choses. Mais le contenu de cette rubrique ne dépendra que de vous et sera animé par vous.
Pour lancer cette rubrique, voici le courrier que nous a adressé Monsieur Francois-Pierre LANGLOIS de Creil (60) :

A PROPOS DE PAIE SOUS MULTIPLAN ET DE MULTIPLAN SUR AMSTRAD.

Suite à votre article paru dans Amstradebdo numéro 1 à propos de "Paie sous Multiplan" des éditions Logys, je tiens à vous apporter les précisions suivantes :
Je suis utilisateur régulier de Multiplan sur CPC 6128 et à la lecture de votre article concernant le logiciel "PAIE SOUS MULTIPAN", il semblerait que celui-ci ne soit qu'une simple feuille de calcul application de Multiplan et non un véritable programme.
Par exemple, certaines lourdeurs constatées par le rédacteur de l'article sont spécifiques à l'emploi de Multiplan. Ainsi le positionnement du curseur dans l'option "création et édition du journal du mois" correspond au fait qu'il s'agit de l'emplacement du curseur au moment où l'application a été sauvegardée. Les deux zones à remplir par défaut dans la commande Xterne Recopie qui intrigaient le rédacteur de l'article correspondent au positionnement de la recopie (ici choisie par défaut) et à l'option de liaison permanente avec une autre feuille (ici "non" par défaut car il faut pouvoir charger le bulletin de n'importe quel employé).
Après lecture du manuel, l'utilisateur de Multiplan pourra faire aussi bien, même en n'ayant lu que la première partie de la documentation où est décortiqué un petit exemple de comptabilité. Son application pourra être aussi bonne, sans demander d'effort violent et correspondra mieux à son besoin spécifique tout en lui économisant le prix du programme qui n'était pas indiqué dans l'article (NDLR : Si, il est de 590 F et est écrit en colonne 1).
A propos de Multiplan, j'avais déjà fait parvenir à la presse un dossier complet soulevant un mini-scandale.
En effet, dans la première version de Multiplan pour CPC 6128, l'option d'encadrement de fenêtre était boguée. Sybex a rapidement corrigé cette première version mais exigeait la somme de 78 F pour procéder au remplacement.
La nouvelle version est effectivement corrigée en ce qui concerne les encadrements. Mais elle ne permet plus le défilement d'écran complet comme indiqué dans le manuel, ce qui oblige à utiliser la commande Vers, plus lourde.
Après demande de renseignements auprès de Sybex, on m'a fait savoir que la correction occupait la place mémoire de cette option et qu'il n'y avait rien à faire. Ceci est plutôt gênant car le défilement par page est une option bien plus utile que l'encadrement (voir les difficultés qu'a eues votre essayeur pour se déplacer dans la feuille de paie.).
Ces difficultés apparaissent dans la version configurée pour CPC 6128 mais je ne sais pas si elles persistent sur la configuration pour PCW 8256.
Maintenant qu'un hebdo est dédié aux Amstrads, peut-être pourrez-vous intéresser vos lecteurs aux informations que je vous livre et qu'il vous sera facile de vérifier. (NDLR : nous n'y manquerons pas).

VOICI LES 100 PREMIERS GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO/MASTERTRONIC

ALLO SEBASTIEN de USSEL (19200). ALONSO SYLVAIN de LA MALAIDE (88120). ANDRIEUX STEPHANE de AIXE/VIENNE (87770). AUBRIL PASCAL de BAYEUX (14400). BIBARD STEPHANE de LIMOGES (87000). BLONDEL CHRISTOPHE de CAMBRON (80132). BODART JEAN-CHRISTOPHE de WIMILLE (62126). BOISTON THIERRY de LYON (69008). BOTTOLIER STEPHANE de AUTUN (71400). BOUCHER ROBERT de CHELLES (77500). BOUET BRUNO de CHATEAUROUX (36000). BOURGUES HENRIETTE de AVIGNON (84000). BRUNAY RUDY de VETHEUIL (95510). BUREL BERNARD de LE HAVRE (76610). BUTTITTA JOSEPH de MASNY (59176). CARAMELO CEDRO de BIORGES (42300). CHARTIER LOIC de CRETEIL (94000). CHOSSON DAVID de AMPUIS (69420). CONAN HENRI de LA TOUR DAIGUES (84240). COURIVAUD PASCAL de LIMOGES (87000). DARME JEAN-MARIE de SAINT JUERY (81160). DE LUCA THIERRY de COLMAR (68000). DELAHAYE MARCEAU de MELUN SUR YEVRE (18500). DELATTE EMILE de PARIS (75015). DERBLUM FRANCK de MIREVAL (34840). DESANGLOIS LAURENT de GAMACHES (80220). DITRIEZ JEAN-PIERRE de LILLES (59000). DORADE ALAIN de CHAMBERY (73000). DUPUY JEAN-PAUL de LE MEE (77350). EUSTACHE RENAUD de HOMECOURT (54130). FAURE DIDIER de SAINT YORRE (O3270). FERCOT LAURENT de GRANDFRESNAY (60680). FERRANDO PATRICK de SETE (34200). FLOCH SERGE de PARIS (75015). FLORENTIN PATRICE de AVIGNON (84000). FLORENTIN RENE de CARPENTRAS (84200). FRANCOIS SOPHIE de ESSEY (54270). FRERE LOIC de CHAVILLE (92370). FRERE CHRISTOPHE de CHAVILLE (92370). GAMBLIN ERIC de DIEPPE (76200). GISSELBRECHT RENAUD de RENNES (35100). GIUNASEKARA PREETH de PANTIN (93500). GONCALVES FERNAND de BEAUVAIS (60000). GROJEAN CHRISTOPHE de HERSERANGE (54440). GROJEAN SOPHIE de BRIEY (54150). JUNETON ISABELLE de TOULON (83200). LANARO PHILIPPE de PONT SAINT VINCENT (54550). LEAN HERVE de VEZIN (35132). LEBRASSEUR ERIC de SAINT SYMPHORIEN (69360). LECLERCQ EMMANUEL de BEAUCHAMPS (80770). LECLERCQ JEAN-CLAUDE de CHAMPIGNY (94500). LEJAUNE DAVID de ST-MARCEL (27950). LEMIERE OLIVIER de HAZBROUCK (59190). LETOUZEY VALERY de BAYEUX (14400). LIAGRE DIDIER de CRETEIL (94000). LORY PASCAL de SAINT ERBLAIN (44800). MARCEL GERARD de MAUREPAS (78310). MARIAUD STEPHANE de ALLONNES (72700). MARTIN ROGER de GUEUGNON (71130). MARTINEZ RAOUL de PARIS (75017). MAUREAU OLIVIER de THUIT-SIGNOL (27370). MENTZER JULIEN de VERSAILLES (78000). METEREAU VINCENT de PARIS (75008). MORILLON HERVE de VILLEURBANNE (69100). MOTTET PASCAL de ORVAL (18200). MOURER JEAN-MARC de PARIS (75018). MUNNIER STEPHANE de SOMMIERES (30250). NGUON KAMY de SAINT MAUR (91100). ORAIN MAUD de NANTES (44300). PARASSIN FRANCK de LYON (69007). PELLETIER GUILLAUME de RENNES (35000). PEREZ THIERRY de PARIS (75011). PERON LOIC de ROSPORDEN (29140). PIERORAZIO FRANCK de LES ROUGES-EAUX (88600). PIGNOL GUY de MARSEILLE (13005). PONTHIEU VINCENT de LOOS (59120). PORAT ARNAUD de VITRY/SEINE (94400). PORCHY BRICE de EVREUX (27000). POUYET JEAN-LOUIS de FONTAINEBLEAU (77300). POYE MARCEL de BEAUCHAMPS (80770). QUATREMAIN SOPHIE de PARIS (75020). QUINTON CHRISTOPHER de VAUCRESSON (92420). RANCILLAC MARCELLE de AVIGNON (84000). REMY BERNARD de NANCY (54000). REY STEPHANE de MELUN (77000). ROUILLET THIERRY de SAINT DENIS (42750). ROURISSOL PAUL de CHATEAUNEUF (26780). SACHY DE SACHY de L'ISLE ADAM (95290). SANCHEZ PATRICK de CORBEIL (91100). SCHIMPF DOMINIQUE de LANGLADE (30980). SERINA MARC-ANTOINE de EAUBONNE (95600). SHARPLES TERRY de LE BEAUSSET (83330). SLIWA FABIEN de L'HOPITAL (57490). STERNENBERG ERIC de LAYOU (54520). VANKEMMEL JEAN-FRANCOIS de BAYEUX (59270). VAUCLIN DAVID de LE HAVRE (76620). VISOT LAURENT de FLAVIGNY (54630). WENG MARIE-CLAUDE de L'HOPITAL (57490). WENG PHILIPPE de L'HOPITAL (57490). WIENECKE JACKY de HAUMONT (59330).





ABONNEZ-VOUS A AMSTRADEBDO

SIX FORMULES POUR TOUS LES GOUTS !

ECONOMISEZ JUSQU'A 334 FRANCS !

Comment recevoir Amstradebdo toutes les semaines à domicile, en payant moins cher ? Il suffit de s'abonner ! En vous abonnant pour un an au journal et à la cassette, vous ne payez que 750 francs pour 52 numéros et 12 cassettes, au lieu de 1084 francs si vous l'achetiez au numéro ! Pour six mois, vous ne débourserez que 400 francs au lieu de 542 : une économie conséquente ! Vous ne voulez que le journal ? 330 francs pour un an, au lieu de 364 et 170 francs pour six mois, au lieu de 182.

Vous préférez garder un contact régulier avec votre marchand de journaux et vous ne voulez que la cassette ? 500 francs ar (12 exemplaires) au lieu de 720, ou 260 francs pour 6 mois au lieu de 360 : c'est vous qui choisissez !

A renvoyer à AMSTRADEBDO, service abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse complète : ....

....

Ordinateur utilisé : ☐ 464 ☐ 1512 ☐ 664 ☐ Autre ☐ 6128 ☐ 8512 ☐ 8256

2 Règlement par ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat (photocopie jointe)

	1 an	6 mois
Abonnement au journal uniquement	330 Frs ☐ (1)	170 Frs ☐ (4)
Abonnement à la cassette uniquement	500 Frs ☐ (2)	260 Frs ☐ (5)
Abonnement au journal et à la cassette	750 Frs ☐ (3)	400 Frs ☐ (6)

CONCOURS

Trouvez une abréviation amusante et originale pour le nom de votre hebdomadaire favori, Amstradebdo. Ce concours unique ne dure qu'un mois. La rédaction choisira parmi vos propositions le nom qui lui paraîtra correspondre le plus à l'esprit du journal. L'heureux vainqueur recevra gratuitement les 25 logiciels du Hit-Parade. En cas d'ex-aequo, la première réponse à nous être parvenue (cachet de la poste faisant foi) sera déclarée gagnante. Pour participer, inscrivez vos nom, prénom et adresse sur une carte postale ainsi que votre réponse. Adressez-la à :

Amstradebdo
24 rue Baron, 75017 Paris
avant le 22 novembre 1986 à minuit.

LA CASSETTE D'AMSTRADEBDO

Attention !

Tous les mois, Amstradebdo édite une super cassette longue durée qui comprend :

- Tous les programmes parus pendant un mois dans le journal !
- Tous les trucs et astuces parus dans le même temps !
- Dix images-surprise digitalisées !
- Et un super programme en cadeau !

Cette cassette sera en vente au prix de 50 francs (plus 10 francs de port). Vous pourrez la commander au journal chaque fin de mois, mais vous pourrez aussi vous *abonner* pour la recevoir tous les mois à domicile ! Ainsi, douze cassettes en un an ne vous coûteront que 500 francs au lieu de 720 (50 francs + 10 francs de port x 12 mois), soit une économie substantielle de 220 francs ! Si c'est la formule "spécial 6 mois" que vous choisissez, ce n'est plus que 260 francs au lieu de 360 que vous débourserez pour recevoir en échange les six cassettes reprenant l'intégralité des listings parus dans Amstradebdo, PLUS des programmes inédits, des images digitalisées et beaucoup d'autres surprises !

N'oubliez pas à la fin du mois de novembre de commander la cassette du mois, ou reportez-vous au bulletin d'abonnement ci-dessous pour vous abonner dès maintenant !

HIT PARADE

Chaque semaine, le hit parade des meilleures ventes de logiciels pour vos Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Et, pour vous y retrouver, les appréciations des spécialistes d'Amstradebdo.

(Avec la participation de Cadre, Guillemot, Innelec et Micromania).

GOLD HITS d'US GOLD : 1

Avec un nom comme ça, aucun doute possible : il s'agit d'une compilation ! US Gold nous offre quatre de ses meilleurs (?) titres sur une même disquette pour le prix d'un seul logiciel. Raid ! (arcade), Beach Head II (arcade), Daley Thompson's Super Test (simulation sportive), et Alien 8 (arcade/aventure) sont au menu.

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	*dépend des jeux.*
ANIMATION :	*idem*
BRUITAGES :	*pareil*

GHOST'N'GOBLINS d'ELITE : 2

Un horrible monstre a enlevé votre fiancée ! Pour la retrouver, vous devrez traverser des cimetières, combattre des fantômes, des morts-vivants, des lutins, et bien d'autres horreurs encore. Heureusement, différentes armes vous seront accessibles tout au long de votre quête, comme des épées, des poignards, des boules de feu...

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	***
BRUITAGES :	*****

WINTER GAMES d'EPYX : 3

Ou comment participer aux jeux olympiques d'hiver sans se fatiguer... Pour participer aux différentes disciplines, il vous suffira de posséder un bon joystick très solide, et d'assez d'argent pour en racheter un autre après...

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	******
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	****

THEY SOLD A MILLION III d'US GOLD : 4

C'est la toute dernière compilation d'US Gold. Dessus, vous retrouverez Fighter Pilot (simulateur de vol), Rambo First Blood Part II (arcade), Kung Fu Master (arcade), et Ghostbusters (arcade).

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	*Dépend des jeux*
ANIMATION :	*idem*
BRUITAGES :	*pareil*

GREEN BERET d'IMAGINE : 5

Vous êtes un Béret Vert, un soldat spécialement entraîné pour les missions dangereuses, un as du combat au corps à corps, et un expert en maniement de toutes armes. Vous avez été envoyé par le Haut Commandement chez l'ennemi pour délivrer des prisonniers. Serez-vous de taille ?

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	****

CAULDRON 2 de PALACE SOFTWARE : 6

Les citrouilles contre-attaquent ! Enfermé dans un château hanté et destiné à être sacrifié au prochain Halloween, vous devrez vous en échapper avant qu'elles ne vous tuent. Pour une grosse boule rebondissante comme vous, ça ne devrait pas être trop difficile, non ? Mais attention aux différents gardiens qui viendront vous barrer la route.

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	***
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	**

STREET HAWK d'OCEAN : 7

Adapté du feuilleton du même nom (Tonnerre Mécanique pour nous autres Français), Street Hawk vous met dans la peau de Jesse Mach, un policier motard qui se transforme en superflic quand il enfourche sa moto de l'avenir, le Street Hawk, pour aller combattre les truands et les malfrats de la ville.

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	***

3D GRAND PRIX d'AMSOFT : 8

Encore une simulation de course automobile, mais de Formule 1 cette fois-ci. Ce fut le premier de tous, mais il se vend encore. Ce qui se comprend, car il est très bien réalisé.

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	***

KNIGHT RIDER d'OCEAN : 9

Knight Rider, on le connait en France sous le nom de K 2000. C'est l'histoire de Michael Knight, le conducteur de Kitt, une voiture-ordinateur presque vivante, et qui doit abattre tous les hélicoptères qui lui tirent dessus...

INTÉRÊT :	**
GRAPHISME :	***
ANIMATION :	**
BRUITAGES :	***

BIGGLES de MIRRORSOFT : 10

Avez-vous l'étoffe d'un héros ? Dans la peau de Biggles, un héros de la première guerre mondiale, vous devrez trouver les plans d'une nouvelle arme meurtrière allemande et la photographier pour que votre sosie des années 80 puisse en détruire la version définitive qui menace le monde ! Biggles, c'est deux jeux en un.

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	***
ANIMATION :	***
BRUITAGES :	****

LIGHTFORCE de FTL : 11

Aux commandes de votre super-vaisseau spatial, tirez sur tout ce qui bouge. Ne vous gênez pas, foncez dans le tas. Un peu dans le genre Space Invaders très amélioré, ce jeu est d'une beauté à toute épreuve.

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	***

BACTRON de LORICIELS : 12

Dans votre corps s'engage à votre insu une bataille qui décidera de votre vie ou de votre mort : Bactron l'anti-corps contre les virus qui veulent vous détruire. Un superbe jeu, avec des graphismes extraordinaires et une animation sublime.

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	******
ANIMATION :	******
BRUITAGES :	****

ZOMBI d'UBI-SOFT : 13

"Quand il n'y a plus de place en Enfer, les morts reviennent sur Terre". Les morts-vivants ont envahi le monde ! Seul un groupe de jeunes gens a réussi à en réchapper en hélicoptère. Mais ils sont tombés en panne d'essence, et doivent atterrir sur le toit d'un super-marché pour refaire le plein de carburant. Super-marché bien évidemment envahi par les zombis...

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	****

SRAM d'ERE INFORMATIQUE : 14

Le bon roi Egres a été enlevé et moisit dans les cachots humides d'un sombre château. Pour que la paix revienne dans le royaume, vous décidez d'aller le délivrer coûte que coûte. Saurez-vous gagner l'aide de l'hermite, le loup-garou, le centaure et Edualc la sorcière, pour mener à bien votre mission ?

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	*non*
BRUITAGES :	**

500 cc GRAND PRIX de MICROIDS : 15

Les moteurs vrombissent, le départ va bientôt être donné. Le drapeau à damiers vient de tomber : la course commence. L'écran est divisé en deux : à gauche, moi, et à droite, mon adversaire. Je prends de la vitesse et le dépasse sans trop de problèmes. Mais il est là, il me talonne de près...

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	****

BILLY LA BANLIEUE de LORICIELS : 16

Billy le rocker, c'est un loubard de banlieue qui traîne dans la rue avec un seul but : découvrir de nouveaux jeux vidéos et les essayer ! Mais des fois, il fait pas attention, et fait des bêtises. Alors quand les policiers rôdent, il cherche plutôt à les éviter...

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	****

IMPOSSIBLE MISSION d'EPYX : 17

En tant que Sauveur de l'Humanité, vous devez retrouver le code secret de mise à feu d'un arsenal nucléaire, volé par un professeur maléfique devenu fou qui menace de détruire la Terre. Dure mission, car les codes sont cachés dans un labyrinthe souterrain et sont gardés par des robots meurtriers.

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	*****

COMMANDO d'ELITE : 18

Quelle horreur ! Votre unité vous a perdu en plein territoire ennemi, et vous devez à tout prix la rejoindre. Il ne vous reste qu'une solution : foncer dans le tas, tuer le plus d'ennemis possible, et prier pour arriver entier dans vos lignes...

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	***
BRUITAGES :	***

REVOLUTION de VORTEX : 19

Dans la lignée de Highway Encounter du même éditeur, Revolution est un jeu d'arcade dans lequel la réflexion joue un grand rôle. Vous dirigez une boule sur huit niveaux, et dans chacun d'eux il y a quatre énigmes à résoudre. Pas évident du tout, mais très joli.

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	****

L'AFFAIRE VERA CRUZ d'INFOGRAMES : 20

Un cadavre a été découvert dans la région stéphanoise. En tant qu'inspecteur de la Brigade Criminelle, vous avez été dépêché pour résoudre cette énigme et découvrir le meurtrier. Les témoins ne sont pas très coopératifs, et vous devrez faire preuve de ruse et de logique.

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	***
ANIMATION :	*Néant.*
BRUITAGES :	*

SAPIENS de LORICIELS : 21

En pleine période préhistorique, la tribu des Pieds Agiles a été massacrée par celle des Hyènes Folles. Vous Tamroc, le seul survivant, vous partez alors à la recherche de nouveaux territoires pour vous installer. Mais les temps sont très durs, et vous devrez d'abord apprendre à survivre...

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	******
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	***

STRIKE FORCE HARRIER de MIRRORSOFT : 22

Un simulateur de vol dans lequel vous devrez faire preuve d'une grande adresse pour venir à bout de tous vos adversaires et mener à bien votre mission.

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	***

DESERT FOX d'US GOLD : 23

Glissez-vous dans la peau du Maréchal Rommel, et partez à la conquête du désert. Vous devrez détruire les tanks ennemis, ou Alliés dans le cas présent, abattre les avions, mitrailler les fantassins... Un grand jeu de massacre, en somme, dans la lignée de Beach-Head.

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	***

THE WAY OF THE TIGER de GREMLIN GRAPHICS : 24

Pour pouvoir entrer dans la catégorie des maîtres en arts martiaux, vous devrez d'abord passer l'épreuve : plusieurs adversaires ayant chacun sa spécialité (karaté, saï...) vous seront confrontés, que vous devrez vaincre à tout prix...

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	****